100 Páginas

PlayStation

Dicas & Truques para

www.europanet.com.br

Mande a sua frase ou desenho criativo e concorra a um PS2 com jogo original

Ano 7 • Nº 82
Brasil R$ 6,90
Europa€ 2,90
Novembro 2005

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

1253 DICAS & TRUQUES

ISSN 1516-6260

Novidades PS3
- Sonic The Hedgehog
- Fatal Inertia

EXCLUSIVO

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS

É guerra! Aqui, táticas para vencer no jogo normal e dicas do modo online

4 DETONADOS

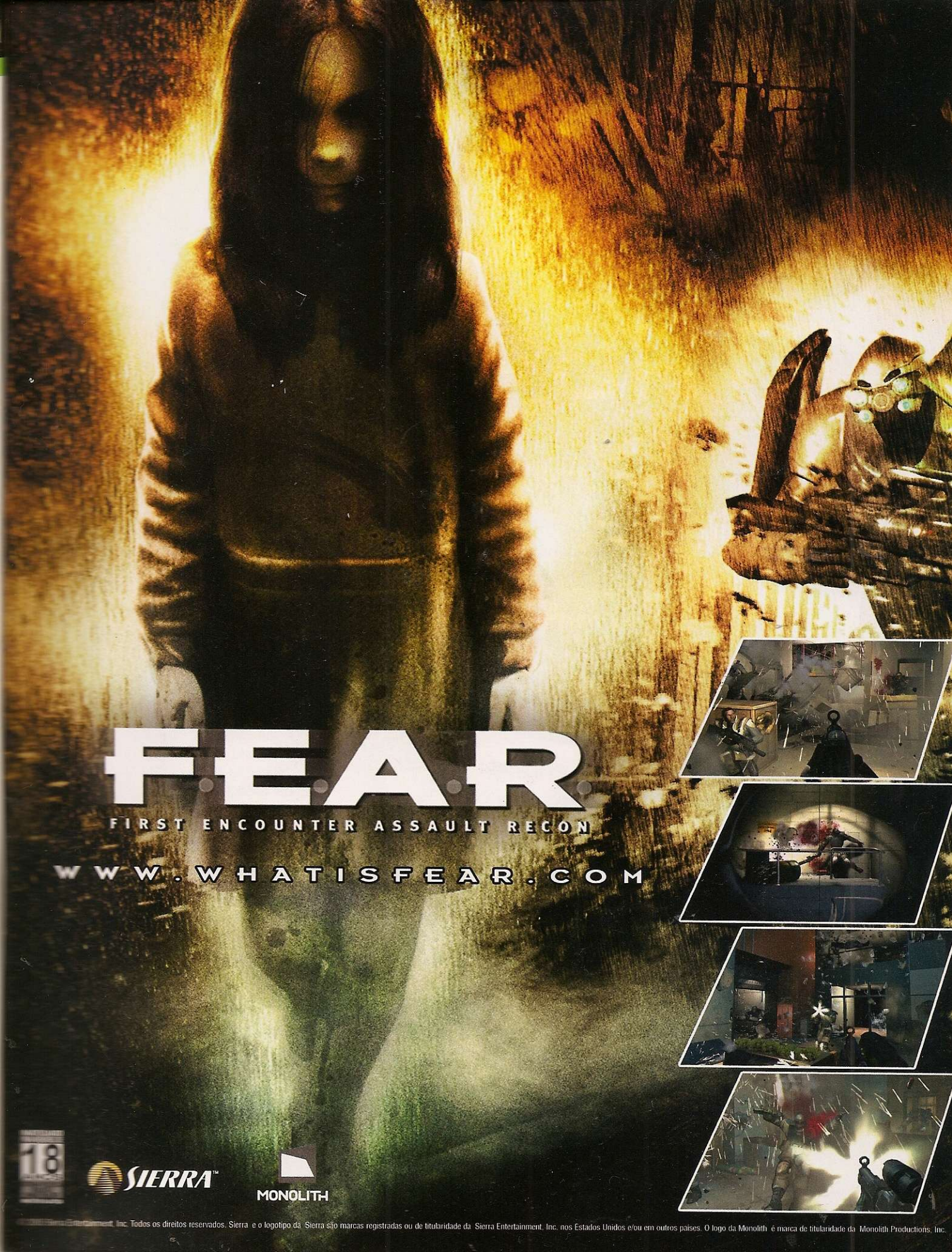
- Indigo Prophecy PS2
- Sly 3 PS2
- Mortal Kombat: Shaolin Monks PS2
- Alone in the Dark 4 PS1

ESPECIAIS

Ultimate Spider-Man
Estratégia para vencer os chefes e mapa dos itens extras

Heroes of the Pacific
Truques e estratégias para cada tipo de avião

Os melhores do PS2 e PSP
- SSX PS2 PSP
- Okami PS2
- Fifa 06 PS2
- Spartan PS2
- Asterix & Obelix XXL 2 PS2
- X-Men Legends 2 PS2
- Guilty Gear XX Reload PSP



Inc. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. O logo da Monolith é marca de titularidade da Monolith Productions, Inc.

PlayStation

novembro/2005

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wecchi
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Nelson Alves Jr. e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Caio Martinelli, Erick Melo, Izabel Donaire, José Júnior e Vanessa Marques
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Makotron

Tratamento de imagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Elisangela Xavier e Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados:
(0xx11) 3038-5090
Vinicius Christe, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi
Direção Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122
@europanet.com.br)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
326-0205 – New Business
3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre,
Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
(0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Leitor e Assinaturas:
(0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados:
(Coordenadora), Carla Dantas,
Fernanda Fernandez, Julia Ianez; Juliana Ribeiro,
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe
João Zanata, Luiz Eduardo Soares,
Renata Kurosaki e Vivian Regina

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900,
FAX (0xx11) 3819-0538
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Distribuidora S. A.
907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Editora Gráfica

ANER Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À galera

Verba para comprar uniformes já era demais. Mas o espírito de batalha tomou conta da galera da **Dicas & Truques para PlayStation**. Influência do *SOCOM 3*, é claro. O Julio, sempre metido a engraçadinho, já inventou que a tropa, digo, a equipe, era um verdadeiro pelotão de elite para derrotar a chatice dos games. Foi vaiado na hora, por um Nelson indignado e um Danilo que não achou a menor graça na comparação. Especialmente porque o Julio queria que eles aceitassem o posto de soldado raso.

Isso no começo. Porque com a chegada do fechamento, a redação acabou se tornando um verdadeiro campo de batalha, e a comparação do Júlio nem era tão ruim assim. Senão, vejamos: tudo começou com o general Luizão e o coronel Leandrão, debruçados sobre a maquete do campo de batalha (uma folha na qual a gente põe, bem pequenas, todas as páginas da revista, e que chamamos de "espelho") quebrando a cabeça para ver onde iria ficar cada uma das reportagens. A atual de temporada de lançamentos está fantástica e não foi nada fácil escolher os jogos que mereciam mais ou menos espaço nas reportagens.

Definido o plano de combate na "maquete", era hora de colocar os soldados na luta em busca das melhores informações. Empunhando suas armas, ou melhor, seus controles, cada um partiu por suas loucas aventuras. Trivella, nosso estreante que já caiu na linha de frente, voou nos aviões de *Heroes of the Pacific*; o Sombra mergulhou na loucura de *Indigo Prophecy* e nas aventuras de *Spider-Man* e o Danilo, esse sim, de metralhadora na mão, encarou o desafio do novo *SOCOM*. Já o Nelson ficou lá na retaguarda, protegido, cuidando da "desagradável missão" da escolha da Garota PlayStation. Tudo para vencer a guerra e reunir as melhores informações para você, sem deixar nada para o inimigo.

Mas o melhor, pode acreditar, é o chamado moral da tropa. Todos rindo, brincando, sabendo que vitória mesmo é fazer uma revista que você, prezado gamemaníaco, goste e curta.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

A equipe da Dicas & Truques

Esta é a galera que faz a maior revista de games do Brasil. Cada integrante usa uma arma secreta para detonar os games, descobrir as melhores dicas e descolar as reportagens mais quentes que você não encontra nem nas revistas gringas.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades

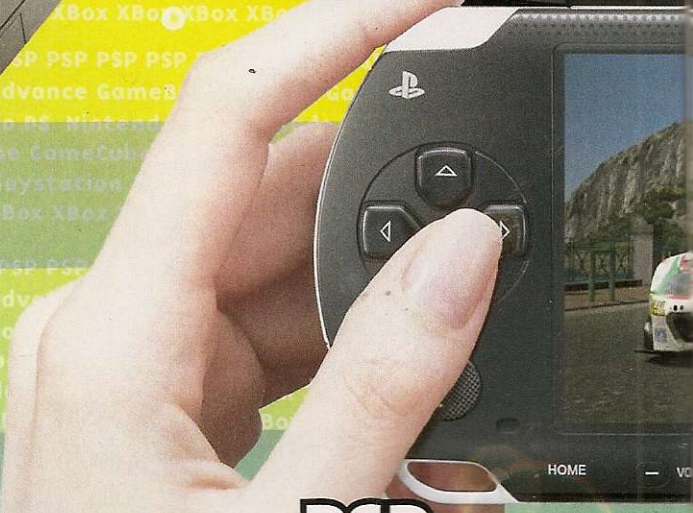
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções

Playstation 2
adquira este campeão de vendas



PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS

compre já o seu

GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Rua Santa Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tels.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

NaçãoDesign.com.br

ÍNDICE

CAPA
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2) 54

GERAL
Acessórios 83
Cartas 10
Garota PlayStation 50
Promoção 8
News Station 12
Reset 90
Superteste 82

PREVIEWS (PS3)
Fatal Inertia 19
Sonic The Hedgehog 18

PREVIEWS (PS2)
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus ... 22
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers ... 22
Gauntlet: Seven Sorrows 23
Okami 20

PREVIEWS (PSP)
Metal Gear Acid 2 24
Prince of Persia: Warrior Within 24

REVIEWS (PS2)
Asterix e Obelix XXL2:
Mission Las Vegum 28
Evil Dead: Regeneration 34
FIFA 06 32
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects 32
Nightmare Before Christmas 30
Sniper Elite 30
Spartan: Total Warrior 27
SSX on Tour 26
Tak: the Great Juju Challenge 28
X-Men Legends 2: Rise of Apocalipse ... 34

REVIEWS (PSP)
GripShift 36
Guilty Gear XX Reload 36
Intelligent Licence 37
SSX on Tour 26

DETONADOS & CIA
Alone in the Dark: the New
Nightmare (PS1) 76
Heroes of the Pacific (PS2) 42
Indigo Prophecy (PS2) 44
Mortal Kombat Shaolin Monks (PS2) .. 62
Sly 3: Honor Among Thieves (PS2) ... 68
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2) 54
Ultimate Spider-Man (PS2) 38

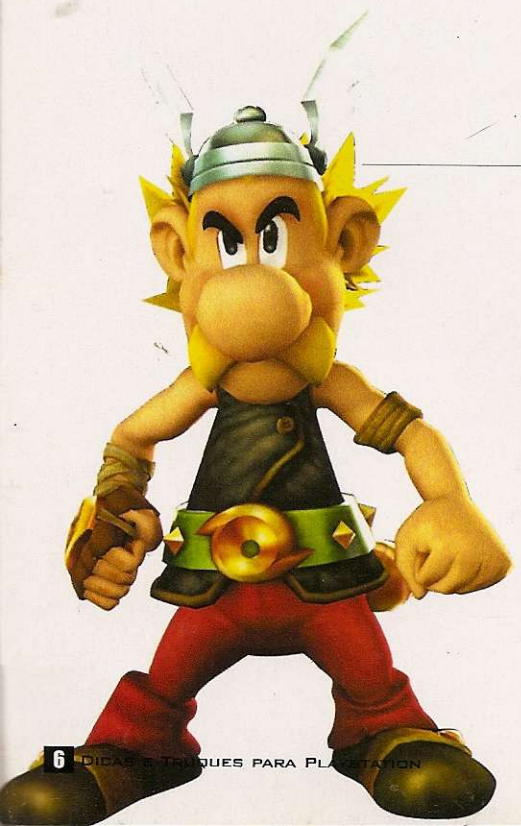
DICAS (PS2)
Inuyasha: Feudal Combat 84
Maximo vs. Army of Zin 84
Need For Speed Underground 2 85
Red Dead Revolver 85
Rise to Honor 86
SSX on Tour 86
Ultimate Spider-Man 87
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 87

DICAS (PSP)
Dead to Rights: Reckoning 84
Medievil: Resurrection 85
Virtua Tennis: World Tour 87
World Tour Soccer 87

DICAS (PS1)
Driver 84
Gex 3: Deep Cover Gecko 84
Italian Job 84
Silent Hill 86
Tomb Raider 3: Adventures of
Lara Croft 86
Twisted Metal 4 86

GAMESHARK (PS2)
Burnout 3: Take Down 88
Burnout Revenge 88
Inuyasha: Feudal Combat 88
Mortal Kombat Shaolin Monks 89
Sly 3: Honor Among Thieves 89
Ultimate Spider-Man 89
We Love Katamari 89

GAMESHARK (PS1)
Alone in the Dark 4:
the New Nightmare 88



www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

PROMOÇÃO EXPLOSIVA

PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO DO ALÉM

A promoção da edição 80 da **Dicas & Truques** teve a participação de 1.321 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando como sobreviveria na mansão dos sonhos de *Fatal Frame 3*, do PS2. Já a Promoção 2 premiou um desenho mostrando a redação da **Dicas & Truques** dentro da mansão. A frase e o desenho foram premiados com um PS2. Agora, confira os nomes dos dois ganhadores e veja se você é um dos grandes felizardos:

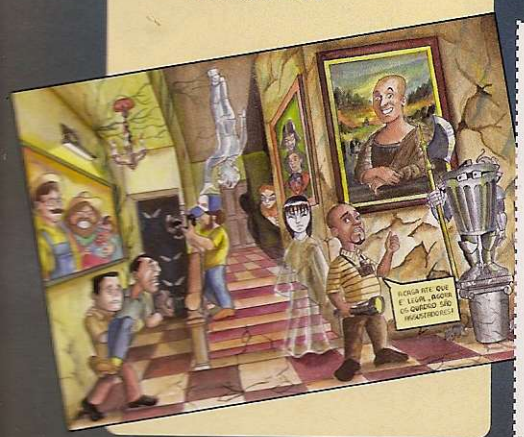
FRASE

COMO VOCÊ SOBREVIVERIA NA MANSÃO DOS SONHOS DE FATAL FRAME 3?

Edson Luis de Souza
Joinville/SC
Frase: "Espalharia fotografias da garota PlayStation pela mansão. Qualquer fantasminha ficaria camarada."
Prêmio: um PS2

DESENHO

Paulo Rodrigo Brito Silva
Campina Grande/PB
Prêmio: um PS2



PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando como você acabaria com o terrorismo se fosse um soldado das forças especiais de SOCOM 3 (confira o detonado na página 54). A frase mais divertida ganha um PS2 e um jogo original (escolhido pela redação). Não há limite de idade para participar do concurso.

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre os malucos da redação da Dicas & Truques na pele dos soldados das forças especiais de SOCOM 3. O trabalho mais engraçado será premiado com um PS2 e um jogo original (escolhido pela redação). Não há limite de idade para participar.

Imagens do jogo e do videogame meramente ilustrativas

Os ganhadores levam um PS2 e um jogo original

LEIA O REGULAMENTO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP – CEP: 05510-900.**
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de dezembro de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 11 palavras contando como você acabaria com o terrorismo se fosse um soldado de SOCOM 3.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho divertido que mostre a redação da Dicas & Truques na pele dos soldados de SOCOM 3.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 84, que estará nas bancas no dia 5 de janeiro de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de março de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Os prêmios referem-se a um console PlayStation 2 e um jogo original (também do PS2). O game será escolhido pela redação da **Dicas & Truques.**
12 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
13 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção D&T

Marque com um **X** a promoção desejada:

Envie o cupom até 5 de dezembro de 2005. **Promoção 1** ☐ **Promoção 2** ☐

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Como você acabaria com o terrorismo se fosse um soldado de SOCOM 3? (até 11 palavras)

_____

_____

_____

É Memória que não acaba mais...

MAX MEMORY

datel

Porque se limitar?

Use 16MB, 32MB, 64MB de memória.

PRODUTOS ORIGINAIS DATEL / ACTION REPLAY, FABRICADOS NA INGLATERRA, TECNOLOGIA TOSHIBA E SAMSUNG, COM TODA GARANTIA DE UMA DAS MAIORES EMPRESAS DO MUNDO EM ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES.

Para sua segurança, exija sempre o selo Datel e o Certificado de Garantia Datel 100 dias

Novos Telefones : (11) 5535-2698 ou 5049-0810

Site: www.datelmaxmemory.com • e-mail: datelmaxmemory@yahoo.com.br

Descubra o Action Replay Max

São Paulo

ELETROMIL SP-CAPITAL (11) 3362-2306	GAMEONE CAMPINAS (19) 3236-6059	CDR RIBEIRÃO (16) 3911-1522	FOX FRANCA (16) 3733-3268	AD.GAMES SP-CAPITAL 11-2218674

Outros Estados

XTREME CURITIBA (41) 3232-0605	SESSÃO CRICIÚMA (48) 433-9741	REVOLUTION PORTO ALEGRE (51) 3268-3427	BITS B.HORIZONTE (31) 3271-9414	SUPERGAMES BRASÍLIA (61) 3443-1300
FIVASON RIO JANEIRO (21) 2445-1123	SHARK FORTALEZA (85) 3281-1405	BR.MODCHIP BRASÍLIA (61) 3202-8792	GBA VITÓRIA (27) 3324-9891	ASSEL RIO JANEIRO (21) 2509-2989

Fala, galera!

por Julio Wecchi

Saia logo do sofrimento! Mande a sua dúvida mais cabeluda para a Dicas & Truques e confira a resposta nesta seção

Fogo na noite

Olá, amigos da D&T! Por favor, publiquem as melhores dicas para *007 Nightfire*, do PS2. Obrigado!
Gérison de L. Nascimento
Campo Florido/MG

Para trapacear durante as perseguições, pause o jogo, segure L1 e faça as seqüências abaixo:
Blindagem quadruplicada:
■, ▲, ●, ■, ■, ■, ■
Superdisparos:
●, ●, ●, ●
Para selecionar fases e ativar outros truques, entre na opção Codenames, escolha um personagem e use uma das senhas abaixo:
Seleção de fases: PASSPORT
Arma laser: PHOTON
Todos os equipamentos otimizados: Q LAB
Mísseis no Vanquish: LAUNCH
Todas as opções do multiplayer: GAMEROOM
Todos os personagens: PARTY

Mais Bond, James Bond

Gostaria de saber os truques do *007 Tomorrow Never Dies*, do PS1. Valeu, galera!
Mateus Domingos
Duque de Caxias/RS

Só não tem trapaça para deixar Lara ainda mais "turbinada"

Separamos somente as trapaças mais quentes. Pause o jogo e pressione os botões indicados a seguir:
Inventário completo: SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, R1, R1
50 kits médicos: SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT
Energia no máximo: SELECT, SELECT, ●, ●, ↑, ↑, ↓
Seleção de fases: SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L2, L2
Invencível (atravessa paredes também): SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲
Vença a missão: SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●
Todos os vídeos: SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1

SuperLara

Olá, galera! Como faço para conseguir todas as armas e pular as fases do *Tomb Raider Chronicles*, do PS1?
Darlan Ferreira da Silva
São Paulo/SP

É simples, Darlan. Para obter todas as armas e munições, entre no inventário (aperte SELECT) e pressione L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ●, L1. Já para ir para a próxima fase, entre no inventário novamente e aperte L2, R2, L1, ●, ▲, L1, R2, L2. Um som especial do game confirmará os truques.

Máquinas européias

Como se pegam os carros Peugeot 106 e Vauxhall Corsa no *Need for Speed Underground 2*, do PS2?
Bruno P. da Silva e Souza
São Paulo/SP

Não há truques para liberá-los. Estes dois carros já estão disponíveis desde o início, mas somente na versão européia do game. Você deve estar jogando com o título americano, que traz as máquinas Acura RSX e Honda Civic no lugar deles.

RPG travadaço

Preciso urgentemente dos códigos de GameShark para *Breath of Fire IV*, do PS1. Estou há mais de dois meses travado no mesmo lugar e não consigo vencer a batalha. Socorro!
Edmilson Silva Couto Junior
Mossoró/RN

É difícil imaginar qual desafio sobra num RPG depois que se apela para códigos de GameShark

Fique com os códigos mais quentes (GameShark 3.3 ou superior) e detone logo o inimigo (ou fuja dele):
Todas as habilidades no Camp List
8011B5C8 FFFF
8011B5CA FFFF
8011B5CC FFFF
8011B5CE FFFF
8011B5D0 FFFF
AP ilimitado
(quando Ryu transforma-se em Dragon)
D01D8FEE 8CC2
801D8FEE 8CC0
Tempo congelado
8011AD90 0000
8011AD92 0000
8011AD94 0000
Pule para a fase seguinte
80115F48 FFFF
80115F4A 7FFF

Dia de sorte

Não sei mais o que fazer no *Alone in the Dark: the New Nightmare*, do PS1. Fiquei travado no game. Vocês poderiam me ajudar publicando os códigos de GameShark?
Diego Vinícius de Barros
Bela Vista de Goiás/GO

Diego, hoje é o seu dia de sorte. Na página 78 desta edição, você confere o roteiro completo para detonar *Alone in the Dark: the New Nightmare* com os dois protagonistas do game. Os truques de GameShark estão na página 90. Agora, você só ficará travado neste game se quiser.

Netunia
.com.br

PLAYSTATION 2
APENAS
R$ 930,00
AVISTA OU EM 3X

GAME CUBE
APENAS
R$ 650,00
AVISTA OU EM 3X

XBOX
APENAS
R$ 950,00
AVISTA OU EM 3X

GAME BOY
APENAS
R$ 399,00
AVISTA OU EM 3X

PS ONE
APENAS
R$ 375,00
AVISTA OU EM 3X

CONSULTE
OUTROS
MODELOS...

www.netunia.com.br

TODO MÊS + NOVIDADES PARA VOCÊ

TUDO EM 3X

LANÇAMENTOS DO MÊS

NEED FOR SPEED MOST WANTED

CASTLEVANIA

MOTOGP 4

DRAGON QUEST VIII

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

FROM RUSSIA WITH LOVE 007

THE INCREDIBLES RISE THE UNDERMINER

LEGO STAR WARS

MEGAMAN X COLLECTION

SHADOW HEDGEHOG

GUN

HALF-LIFE 2

PETER JACKSON'S KING KONG

MATRIX PATH OF NEO

NEED FOR SPEED

KING KONG

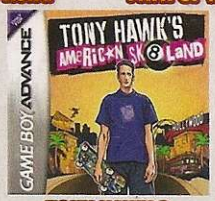
THE SIMS 2

SOCOM U.S. NAVY SEALS

FANTASTIC 4 FLAME ON

HARRY POTTER

KONG 8 THE 8TH WONDER OF THE WORLD



TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

HARRY POTTER

MARIO KART DS

MEGAMAN 5 BATTLE NETWORK

NEED FOR SPEEDY MOST WANTED

SONIC RUSH

E MAIS...

- ÁUDIO & VÍDEO
- PROJETORES
- FOTO DIGITAL
- GAMES
- TELAS
- ACESSÓRIOS

TELEVENDAS: (11) 3825-7600

GAMANDO VIDA!

Memory Stick: O cartãozinho de memória da Sony está vendendo feito água no mundo inteiro por causa do PSP. Se o aumento nas vendas está sendo causado pela ótima capacidade do console em reproduzir vídeos ou pela recente explosão da pirataria no portátil não dá para saber com certeza. O fato é que já existem empresas, como a Datel, lançando até disco rígido de 4 GB para o aparelho, tal a fome dos usuários por memória.

por Eduardo Trivella

Atualização para o PSP

Nova versão do sistema do portátil bloqueia a pirataria e inclui novos recursos

A Sony liberou pela internet, na segunda quinzena de outubro, a versão 2.50 do firmware (o sistema básico do videogame) para o portátil PSP. Como principais recursos, a atualização inclui a capacidade de reproduzir vídeo com proteção de direitos autorais, além do suporte à visualização de vídeo direto da internet com a tecnologia LocationFree.

Outras alterações incluem correções de bugs do navegador de internet e ainda uma opção para ajustar o relógio do aparelho direto pela web.

O principal interesse da Sony, porém, é frear a crescente onda de pirataria que está invadindo o PSP. Vale lembrar que tanto emuladores quanto jogos piratas tem rodado livremente nas versões 1.00 e 1.50 do portátil, razão que levou a Sony a lançar as atualizações 1.51 e 1.52 e, mais tarde, a 2.00, que pela primeira vez permitia troca de fotos e acesso sem fio à internet. No entanto, foi descoberta uma nova brecha e a farra dos piratas continuou. Como a atualização 2.01, que corrige o problema, não foi bem recebida por não trazer novidades, a saída foi lançar o sistema 2.50 e torcer para que os donos de PSP resolvam utilizar apenas software oficial. Se você faz questão de autenticidade em seus games, dê uma passada em http://www.us.playstation.com/psp.aspx e faça a sua atualização.

MAIS PELADAS NO PS2

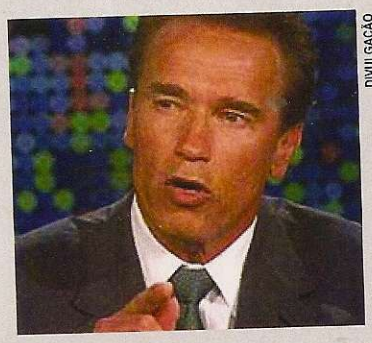
Não, não se trata de outro ensaio da Playboy com musas dos games, nem de um jogo com gatas em trajes mínimos. É só futebol. No mundo FIFA, a série *Street* da Electronic Arts tem um novo game confirmado do nosso esporte favorito, enquanto a concorrente Konami já lançou a versão européia de *Winning Eleven 9*.

FIFA Street 2 promete novos gamebreakers, jogadas mirabolantes inéditas e novamente uma quadra brasileira, desta vez numa praia. Mas isso é só no ano que vem. Novidade agora, só *Pro Evolution Soccer 5*, que acabou de sair na Europa e é uma prévia de *WE9 International* (que só sai nos EUA também em 2006). A versão européia do melhor futebol do PS2 traz como novidades times exclusivos do velho continente, além de melhores animações, um par de novas táticas de jogo e a possibilidade de utilização de times da Master League nos modos online.

HASTA LA VISTA, BABY

A NOVA LEI DOS VIDEOGAMES

Quando o Exterminador do Futuro manda, todo mundo obedece. O governador da Califórnia, Arnold Schwarzenegger, conhecido por seus filmes pacíficos, aprovou no começo de outubro uma lei que, a partir de 2006, exigirá o uso de etiquetas indicativas em jogos violentos e proibirá sua venda para menores de idade. A proibição, na prática, já existe, mas com a nova lei, multas de até US$ 1000 podem ser aplicadas a quem desobedecer as ordens de Schwarza, o Terminator. Será que vai pegar?



DIVULGAÇÃO

PERDEU UNDI

Take-Two: A produtora da Rockstar responsável pela série *GTA* só está apanhando. Primeiro, foi o mod pornográfico Hot Coffee, que obrigou a empresa a retirar milhares de *GTA San Andreas* das prateleiras; depois, os protestos contra o polêmico *Bully*, que trata das zoeiras que a molecada sofre na escola. Tanta perseguição só podia dar nisso: no último trimestre, a empresa encarou um prejuízo de US$ 28 milhões, o dobro do mesmo período do ano passado.

MODCHIPS SÃO LEGALIZADOS NA AUSTRÁLIA

Está criado o precedente. Em uma decisão que provavelmente afetará muitos países além da terra dos cangurus, a Corte Suprema da Austrália decidiu que as travas dos consoles PlayStation que impedem o uso de jogos de outras regiões não estão protegidas pela lei local. Isso foi um soco no estômago da Sony, que há anos vem lutando contra os instaladores e fabricantes de modchips em todo o mundo.

A decisão vale apenas para os chips que alteram a trava regional do aparelho, não o sistema anti-pirataria. A Corte alega que as funções da CPU alteradas por estes modchips a fim de permitir o uso de games de países diferentes não são dispositivos de proteção de cópia e, portanto, não estão protegidos pelos estatutos de direitos autorais existentes. Tanto a remoção da trava regional quanto a conversão dos PS2 do sistema PAL australiano para o NTSC, mais comum, está liberada. Com isso, além de liberar os australianos para usar os jogos originais americanos, mais baratos, o combate ao modchip regional deve enfraquecer no resto da Europa, já que o caso australiano pode servir de exemplo para dezenas de empresas e indivíduos envolvidos na fabricação destes chips e na importação de jogos.

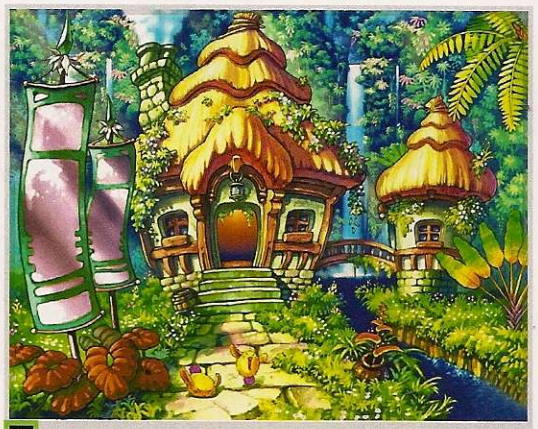
Dose dupla para fãs da Square Enix

Nem é preciso pensar muito para confirmar que *Final Fantasy*, da Square, e *Dragon Quest*, da Enix, são as duas maiores séries de RPG do PlayStation. E como as duas empresas estão juntas já há algum tempo, nada mais justo do que poder comprar os novos games das duas séries em um único pacote, certo? Na verdade, é quase isso. No lançamento americano de *Dragon Quest VIII*, que acontece este mês, uma versão demo de *Final Fantasy XII*, que só sai ano que vem, acompanhará o produto. Nada mal...

Secret of Mana terá física realista

A série japonesa *Seiken Densetsu*, que leva o nome de *Secret of Mana* no Ocidente, está preparando um retorno triunfal ao PS2. Além dos gráficos em 3D, agora também foi confirmado que o jogo usará a engine física Havok – a mesma de *Half-Life 2* para PC –, o que indica que o novo *Mana* buscará um nível de realismo nunca antes visto.

Koichi Ishii, produtor da série, diz que já busca este objetivo há algum tempo em seus jogos, e que quase chegou lá com *Final Fantasy XI*. Em *Seiken Densetsu 4*, porém, ele pretende ir ainda mais fundo no realismo, e é aí que entra a engine Havok. O projeto está apenas no início, mas já é altamente aguardado pelos fãs em todo o mundo.



Além do visual, o que mais se espera que chame a atenção no novo Secret of Mana é a simulação física realista dos ambientes

Finais da CPL em Nova York

A Cyberathlete Professional League World Tour 2005 começou meses atrás em Istambul, Turquia, e desde então fez nove escalas por todo o planeta, incluindo uma no Rio de Janeiro. As finais mundiais serão disputadas nos dias 20 a 22 de novembro na cidade de Nova York e distribuirão o maior prêmio individual já dado em um evento desse tipo: US$ 250.000. Para ser melhor, só se um brasileiro levar essa bolada.

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Vendas de Vídeo Games: PS1, PS2, X-box, Game Boy Advance e Game Cube

Assistência Técnica Especializada

Super Promoção PS2 Slim R$ 760,00

Super Promoção PSP R$ 970,00

Acessórios para games em geral

Parcelamos em até 12x no cartão*, 13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

(11) 3681-3807

Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282
Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

VISA VISA Electron *4% de juros no cartão

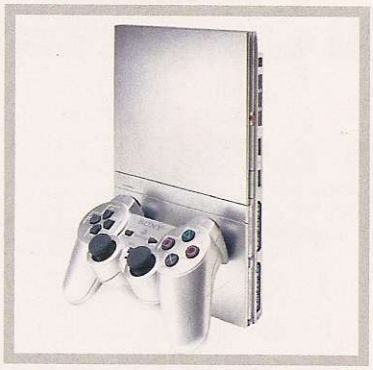
BUG NO PSTWO

PS2 SLIM GANHA COR ESPECIAL, MAS NÃO RODA TODOS OS JOGOS

Parece até brincadeira. Para turbinar as vendas do PS2 no Japão, a Sony lançou uma edição especial do PSTwo, a versão compacta do Play 2, na cor prata. Até aí tudo bem, não fosse por um motivo: a nova versão não roda todos os jogos que as anteriores.

O motivo é a atualização do hardware do videogame. Em vez de usar a mesma placa do modelo SCPH-7000, o PSTwo atual, a Sony resolveu modificar mais uma vez o projeto do console e lançou o modelo SCPH-7500. Só que a alteração não funcionou como deveria.

Até agora, foram identificados nove títulos problemáticos do PS2 e 39 do PS1. No Play 2, os destaques são *Tekken 5* (pode travar depois da tela de save do modo *Tekken 3*), *Hitman Contracts* (demora excessiva para salvar o jogo), *F1 2001* (pode travar depois da exibição do logo inicial), *F1 2002* (às vezes trava após o logo inicial, caso o volante GT-FORCE esteja em uso), *Racing Battle C1 Grand Prix* (fica repetindo alguns efeitos sonoros), *The Stylish Mahjong* (pode travar na tela de save se as opções forem alteradas) e *Gauntlet Dark Legacy* (às vezes trava após o vídeo de abertura). Já no PS1 a maior dor de cabeça rola com o *Resident Evil 2*, cujo som pode falhar durante alguns filmes. Vale lembrar que todos os títulos listados são versões japonesas.



Ainda não se sabe se os novos PSTwo americanos, com ou sem cor especial, terão os mesmos problemas, mas tudo indica que sim, pois a Sony, para se ter uma idéia, já recomendou aos gamemaníacos que usem uma versão mais antiga do console para rodar os games problemáticos. A lista completa (em japonês) dos títulos que não são compatíveis com o novo PSTwo pode ser encontrada no site: www.playstation.jp/news/2005/051020_scph75000.html

PRÓXIMA GERAÇÃO

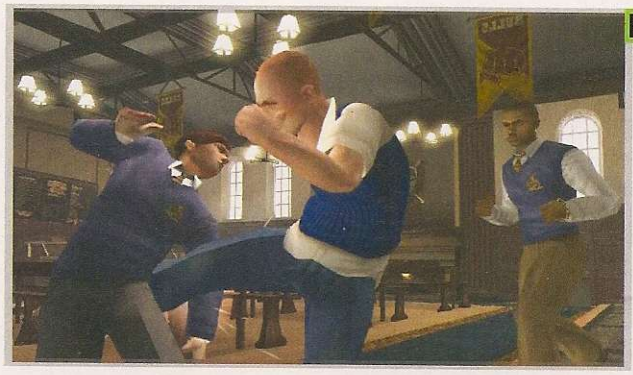
KING OF FIGHTERS EM TODOS OS CONSOLES

A SNK quer mesmo que seus lutadores quebrem tudo em todos os consoles da Sony. Além do já confirmado *King of Fighters: Maximum Impact 2*, primeiro jogo da série no PS2 a ter modo online, a empresa prepara outro game da série para o PS3, que ainda não tem nome definido. Os pais de Terry Bogard já confirmaram que os consoles de próxima geração ganharão versões diferentes dessa mesma série, ou seja, como é provável que o Xbox 360 ganhe um *KOF: Maximum Impact 3*, não é difícil adivinhar que logo será anunciado um *Maximum Impact 4* para o PS3, a não ser que a SNK tome vergonha e contrate alguém mais criativo para dar nome aos seus jogos.

SAÚDE

QUEIMANDO GORDURA

Essa é pra quem curte dançar no PS2. A rede norte-americana de academias de ginástica *24-Hour Fitness* fez um acordo com a Konami e está instalando arcades de *Dance Dance Revolution* em suas unidades. Com mais de 300 endereços nos EUA, a empresa reservou um espaço para as máquinas na área infantil de suas academias, mas até os adultos podem curtir uma dancinha. Em troca, a Konami vai incluir cupons com 30 dias de malhação gratuita nas embalagens de *DDR Extreme 2*, que sai para PS2 até o final deste ano.



Será que os pais não sabem mais dizer às crianças que roubar, matar ou bater nos amiguinhos da escola não é legal?

ESTÃO BULINDO COM O BULLY

O novo título da sempre polêmica Rockstar está na mira de grupos conservadores americanos. Adiado recentemente para abril do ano que vem, *Bully* continua sendo um dos games mais atacados pela turma que defende a moral e os bons costumes. O game gira em torno do conceito de "bullying", que nada mais é do que a atitude daqueles pirralhos pentelhos que vivem aterrorizando os garotos mais fracos e supostamente inferiores a eles.

O ataque agora vem da parte de Rochelle Sides, mãe de um adolescente que cometeu suicídio após ter sido vítima de um "bully". Ela organizou um abaixo-assinado na internet e encaminhou a Sam Houser, presidente da Rockstar Games , pedindo que ele reconsiderasse o lançamento do título. Na petição, a mãe cita que pelo menos 16 crianças cometem suicídio todo ano por causa de atos relacionados a "bullying".

A revista **Dicas & Truques** é solidária na dor de Rochelle, mas é preciso lembrar que ninguém sabe ainda se a influência dos games é tão grande assim. Além disso, como *Bully* ainda nem foi lançado, é muito cedo para julgar o game.

PRÓXIMA GERAÇÃO

NOVIDADES DE METAL GEAR SOLID 4

Mês passado, você leu aqui na Dicas & Truques um preview especial sobre *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. A reportagem, feita na época em que o trailer do game havia sido exibido na Tokyo Game Show, trouxe várias especulações com base nas imagens divulgadas, mas agora Hideo Kojima finalmente abriu o bico.

Em entrevista à revista japonesa *Hyper PlayStation*, o produtor revelou que *MGS4* não se passará décadas após *MGS2*. A velhice de Snake, Kojima ressalta, é mesmo precoce, e está relacionada ao fato de o personagem ser um clone de Big Boss. Outro velhinho famoso da série, Revolver Ocelot, também traz seu reumatismo ao novo jogo. Ele e Snake com certeza vão se enfrentar em algum momento, e não será em uma briga de bengalas.

Já a frase "No place to hide" (Sem lugar para se esconder), símbolo do novo game, tem dois significados. O primeiro é que com toda a destruição de uma zona de guerra, é mesmo difícil encontrar refúgio. Já o segundo, mais complicado, é explicado por Hideo da seguinte forma: haverá momentos em que o jogador decidirá que não vale a pena se esconder. No

meio de uma guerra entre dois países e sabe-se lá quantas facções, por exemplo, Snake poderá aliar-se a qualquer grupo matando seus rivais, por exemplo, para infiltrar-se em seu território sem ter de passar despercebido por ninguém.

Outra informação importante diz respeito à guerra psicológica. Segundo Kojima, haverá momentos no novo game em que os soldados inimigos estarão psicologicamente debilitados, e se o jogador os assustar com algum barulho, sua disposição para o combate pode ser afetada. O criador da série tem grandes planos para esse aspecto psicológico de *MGS4*, mas por enquanto, isso é tudo o que o homem tinha a dizer.

RANKING MUNDO

OS MAIORES DO MUNDO

PS2

01 GTA: San Andreas	Rockstar
02 X-Men Legends II	Activision
03 MK: Shaolin Monks	Midway
04 Final Fantasy X	Square-Enix
05 Radiata Stories	Square-Enix
06 Ultimate Spider-Man	Activision
07 Star Ocean	Square-Enix
08 Madden NFL 06	EA
09 God of War	Sony
10 Metal Gear Solid 3	Konami

PSP

01 FF7: Advent Children	Square-Enix
02 Metal Gear Acid	Konami
03 GTA: Liberty City Stories	Rockstar
04 Untold Legends	Sony
05 Lumines	Q Entertainment
06 MediEvil Resurrection	Sony
07 THUG 2 Remix	Shaba Studios
08 Dynasty Warriors	Koei
09 Midnight Club 3: DUB	Rockstar
10 Wipeout Pure	Sony

Fonte: Gamefaqs

NDS GAMES
A MELHOR DESDE 1989
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES VIDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
ÓTICA 400C
ÓTICA PS ONE
ÓTICA DE SLIM
LA ORIGINAL
PLAY ONE
PLAY 3
PLAY 2
PS TWO
X-BOX 360
X-BOX
GAME CUBE
GAME BOY ADVANCED
TELEVENDAS: (11) 3227-2732
TEMOS OS MELHORES PREÇOS !!!
ENVIAMOS SEDEX P/ TODO BRASIL
RUA STA. IFIGÊNIA, N° 184 - 5° ANDAR - SALA 52
VISITE NOSSO SITE: www.ndsgames.com.br
EMAIL: ndsgames@uol.com.br
FONE: 3227-2732 3311-9751

SHOPPINGSTATION

Videogames e acessórios mais baratos...

Confira as melhores ofertas para você comprar os seguintes produtos: PS2, PStwo, controle Dual Shock 2, Memory Card e PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas no dia 17 de outubro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,23 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar nestas lojas para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os produtos pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PS2 é o PlayStation 2 robusto que já saiu de linha (modelo SCPH 50011 ou inferior). Fique esperto, pois a maioria dos PS2 listados abaixo é recondicionada. O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. **Dica:** alguns lojistas oferecem games adicionais para o portátil, por isso, informe-se. Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	PStwo	PS2	Dual Shock 2	Memory Card	PSP
Antrax Games	(0xx11) 6694-5177	790,00	830,00	65,00	65,00	980,00
Aline Games	(0xx11) 3228-2690	730,00	**820,00**	**60,00**	60,00	990,00
Alpha Games	(0xx31) 3274-2988	889,00	—	90,00	80,00	1099,00
Avalanche	(0xx11) 6852-2881	790,00	890,00	69,00	79,00	990,00
Brasil Games	(0xx11) 4990-2284	850,00	950,00	80,00	67,00	1000,00
Butica Games	(0xx11) 6244-5392	780,00	900,00	65,00	65,00	980,00
Casa do Game	(0xx19) 3524-4741	1100,00	1200,00	115,00	90,00	1170,00
CJ Games	(0xx11) 5072-2073	850,00	—	75,00	69,00	950,00
Dragoon Games	(0xx11) 3846-4375	790,00	—	70,00	85,00	—
Eletromil	(0xx11) 3362-2306	**690,00**	890,00	67,50	**59,50**	940,00
Fratello Games	(0xx11) 3361-2783	790,00	940,00	75,00	65,00	950,00
Game Over	(0xx11) 3992-2350	799,00	950,00	80,00	75,00	1100,00
GameOne	(0xx19) 3236-6059	849,00	—	84,00	74,00	1099,00
LS Games	(0xx11) 3228-1913	800,00	950,00	80,00	70,00	—
Netúnia	(0xx11) 3825-7600	897,00	—	108,00	99,00	1050,00
Nikas Games	(0xx11) 3976-9625	—	970,00	85,00	85,00	—
Planet Games	(0xx11) 6987-2641	870,00	980,00	70,00	70,00	1150,00
Playhouse	(0xx11) 3337-1960	790,00	—	65,00	65,00	950,00
Play Off Games	(0xx11) 5585-0566	749,00	—	90,00	65,00	899,00
Podium Games	(0xx11) 3277-0751	890,00	890,00	98,00	89,00	**860,00**
Point Games	(0xx19) 3232-5488	899,00	—	75,00	79,00	1025,00
Point Games (SP)	(0xx11) 3721-4045	850,00	—	100,00	100,00	1050,00
Porão Games	(0xx15) 3285-2525	1099,00	—	89,00	89,00	999,00
Ricky Brinquedos	(0xx11) 5687-4471	999,00	1200,00	100,00	90,00	—
Rock Laser Games	(0xx11) 6631-9979	750,00	—	65,00	65,00	900,00
SS Games	(0xx11) 3328-6804	850,00	—	80,00	67,00	1000,00
Tec Games	(0xx11) 3362-0036	750,00	870,00	70,00	65,00	1000,00
Thunder Games	(0xx11) 6641-4303	999,00	—	80,00	100,00	—
Tilt's Games	(0xx11) 6191-3000	900,00	900,00	80,00	70,00	950,00
Trop Games	(0xx19) 3272-4943	850,00	—	85,00	80,00	1299,00
Wave Games	(0xx11) 5541-2066	980,00	1100,00	95,00	95,00	1150,00
World Games	(0xx15) 3234-1584	849,00	—	109,00	99,00	999,00
World Online	(0xx11) 3698-5598	990,00	—	85,00	85,00	990,00
Só PlayStation	(0xx31) 3201-1845	800,00	—	80,00	80,00	—
V12 Games	(0xx11) 4787-3332	899,00	—	89,00	79,00	1299,00
X-treme Games	(0xx41) 3232-0605	840,00	—	110,00	90,00	1150,00

Fonte: As próprias lojas

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

fotos meramente ilustrativas

PlayStation2 original

+

02 controles analógicos
01 camiseta exclusiva PS2
01 porta-cd exclusivo PS2
01 cd-rom Qual É A Música
01 jogo original
01 bolsa exclusiva PS2
01 boné exclusivo PS2
01 cabo extensor
01 cabo s/ vídeo universal
01 suporte
01 caneta PS2
01 cd remixes

R$ 899,00*

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

Camiseta PS2 R$39,99

Controle PS2 R$79,99

Cd-rom Qual É A Música R$89,99

Boné PS2 R$29,99

Cabo Extensor R$29,99

Porta-cd PS2 R$39,99

Bolsa Exclusiva PS2 R$49,99

Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX/64/GameCube R$69,99

Jogo Original R$79,99

Suporte PS2 R$49,99

Cd Remixes R$29,99

Promoção

3x sem juros ou em até 12x
(no cheque e no cartão)

Tudo por:
R$ 99,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

***Promoção QUERO TUDO em 12x de R$99,99**

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sonic Team **Tipo:** Plataforma **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS3

por Eduardo Trivella

Sonic The Hedgehog

Correndo cada vez mais rápido rumo à próxima geração

Jogos inéditos podem não ter sido o ponto forte da recente Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão, mas a culpa pela falta de novidades não foi da Sega. Entre os vários games que a empresa exibiu no evento, um merece destaque especial: trata-se da próxima aventura de Sonic.

Para a alegria dos fãs, a empresa demonstrou pela primeira vez o novo jogo do personagem, que será lançado para a próxima geração de videogames. E para coincidir com o aniversário de 15 anos do espinhudo azul no ano que vem, o nome do game será simplesmente *Sonic The Hedgehog*, o que sugere um nostálgico retorno às raízes.

Alta velocidade e saltos imensos estão garantidos

A nostalgia, porém, deve ficar apenas no título, já que o novo Sonic vai usar e abusar do poder do PS3. Como não poderia deixar de ser, a nova aventura do porco-espinho está sendo desenvolvida pelo Sonic Team, responsável pelos melhores episódios da série, e trará, além do costumeiro conjunto de habilidades de Sonic, diversas novidades para não deixar ninguém entediado.

Pra começar, o próprio personagem está diferente – mais alto e com partes do corpo cobertas por pêlos ultra-realistas, Sonic não deixa dúvidas de que sua famosa correria faz parte da nova geração. Claro que ele ainda escorrega por trilhos e corrimãos, rebatendo em bumpers dos mais variados tipos e destruindo inimigos enquanto se projeta em altas velocidades pelos ares, mas agora o espinhudo também pode usar cordas para alcançar maiores altitudes, lançar inimigos através de paredes e até usá-los para destruir pontes, criando novos caminhos para a exploração dos cenários.

Bem que a Sega podia se mirar no exemplo de seu principal mascote e correr com o lançamento deste game. Apesar de previsto para 2006, ainda não foi confirmado se *Sonic The Hedgehog* estará disponível desde o lançamento do PS3, o que seria uma grata surpresa.

POR QUE VALE A PENA?

Por motivos óbvios, Sonic tem o costume de "acelerar" os consoles por onde passa. Quem não quer ver isso acontecer no PS3?

O nome pode até ser o mesmo do primeiro Sonic, lançado para o Mega Drive, mas o visual não tem nada de nostálgico. A idéia é aproveitar ao máximo os recursos do PS3

Distribuidora: Koei **Produtora:** Koei Canada **Tipo:** Corrida **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS3

por Eduardo Trivella

Fatal Inertia

Lembra WipeOut, mas promete ir mais longe

Armas e simulação física devem ser os pontos fortes do game, mas os gráficos também não fazem feio

A Koei anunciou recentemente que está trabalhando em três projetos para o PS3. Entre eles, o que merece mais destaque é o game de corrida *Fatal Inertia*, que inclusive fará parte da linha de jogos que sairá junto com o lançamento japonês do console. Ainda não há garantias de que o game acompanhe também o lançamento ocidental do PS3, mas é provável que ele saia nos Estados Unidos em algum momento do ano que vem, depois do lançamento do hardware.

Desenvolvido no estúdio canadense da empresa, *Inertia* mistura provas de destruição, rachas e corridas de rali, tudo ambientado no século XXIII, razão pela qual os veículos correm sem tocar o solo. Além de um sistema avançado de simulação física e de armas, que é o maior orgulho da Koei, o jogo também trará veículos customizáveis e suporte para partidas multiplayer online. Pelas imagens, lembra bastante um *WipeOut*, mas os criadores garantem que há muitas novidades que ainda não foram mostradas.

POR QUE VALE A PENA?

Dá pra ver que o jogo é absolutamente lindo. Se ele rodar tão bem quanto a Koei está prometendo... pode mandar!

Além dos rachas normais, os modos de jogo devem incluir provas de rali e até corridas de destruição

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Clover Studio 1 **Tipo:** Aventura **Previsão:** Dezembro de 2005 **Plataforma:** PS2

por Eduardo Trivella

Okami

Visual estilizado e muita criatividade em uma rara união entre arte e videogame

POR QUE VALE A PENA?

Não existe nada parecido com *Okami*. Além disso, o game tem bons atrativos mesmo para quem não curte essa história de arte.

Alguns criadores ignoram os limites do chamado entretenimento eletrônico interativo e fazem dos games verdadeiras molduras para exibir seus dotes artísticos. É o caso de *Okami*, o mais novo título da Clover, estúdio de desenvolvimento da Capcom também responsável pela série *Viewtiful Joe*.

Com visual pra lá de estilizado, mas sem ser cartunesco ou infantil, *Okami* usa técnicas de cel-shading, comum em jogos que imitam desenhos animados, para simular uma espécie de aquarela digital. Mas seu propósito vai além de apenas mostrar a criatividade da Clover. Unindo elementos de ação com bons exercícios para o cérebro com seus quebra-cabeças, *Okami* quer despertar o artista que existe dentro de todo jogador de videogame.

No controle de um lobo de pêlos brancos que anda sempre com um "aliado especial" a seu lado, é preciso explorar cenários que muitas vezes parecem estar sendo desenhados naquele momento. Como em todo game de aventura, o personagem possui poderes mágicos que são revelados com o tempo, mantendo a experiência de jogo interessante, mas o que torna *Okami* realmente único são os momentos em que o jogador é incentivado a também dar suas pinceladas na aquarela. Em certas passagens, surge uma tela para pintura, e é preciso usar um pincel para desenhar figuras-chave que servem aos mais diversos objetivos, como pontes para cruzar abismos ou estrelas para completar uma constelação. Um caso em especial que chamou muito a atenção na versão de demonstração testada aqui na redação é a mudança da noite para o dia: para que isso aconteça sem que seja necessário aguardar o tempo determinado pelo jogo, é preciso ir até um local específico e desenhar uma bola no céu. Cumprida a tarefa, logo o desenho se transforma em sol e a noite já virou dia novamente. Simples assim.

Com potencial para ser um dos jogos mais inovadores do PS2, não é delírio apostar que *Okami* vai se tornar um dos maiores sucessos desta última leva de grandes títulos do console. Enquanto o PS3 não chega, vale a pena esperar por este game.

Poderes divinos na ponta do pincel. Desenhando no lugar certo, dá até para transformar a noite em dia

Além da parte artística, há também o esquema de jogo normal, com personagens e quebra-cabeças

O sistema de batalhas é tradicional, mas para usar os poderes especiais, é preciso desenhar na tela

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Eduardo Trivella

Distribuidora: THQ **Produtora:** Pandemic Studios **Tipo:** Estratégia **Previsão:** Janeiro de 2006 **Plataforma:** PS2

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Estratégia renovada, mais veículos e o melhor: multiplayer

POR QUE VALE A PENA?

Um sopro de ar fresco no campo de batalha: um jogo de guerra que não se parece com outros quinhentos e cinqüenta e cinco.

É fato que existem mais batalhas sendo travadas dentro dos videogames do que na vida real. Se você curte uma boa guerra, mas não agüenta mais aquele monte de jogos de tiro em primeira pessoa em que um lobo solitário encara multidões de soldados, *Full Spectrum Warrior* pode ser a salvação. Aqui, ao menos, não se pode ganhar uma guerra sozinho.

Segundo episódio da série baseada em um simulador de combate urbano do exército americano, *Ten Hammers* mantém o sistema de jogo original, no qual você comanda pelotões com vários soldados, todos cumprindo ordens ao mesmo tempo. A diferença é que agora há uma série de novas opções de comando, além de mais veículos e situações de combate em ambientes fechados.

Outras mudanças que devem renovar o estilo de jogo são a capacidade de atirar por entre as janelas e a opção de convocar ataques aéreos, que altera bastante a estratégia. A neblina, que aumentava o desafio limitando o campo de visão dos soldados, também se foi, substituída por uma inteligência artificial que promete punir com mais eficácia quem quiser sair correndo feito doido atrás dos objetivos.

Mas a melhor de todas as novidades é uma opção que fez falta no primeiro *Full Spectrum Warrior*: o multiplayer. Mesmo que a inteligência artificial seja fraca, ainda assim será possível medir sua capacidade de combate na internet. É aquela velha história: jovem, quando seu PS2 completar 18 anos...

Cada soldado reage de forma diferente às situações de combate e tem os seus pontos fortes e fracos

Distribuidora: Square Enix **Produtora:** Square Enix **Tipo:** Ação **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS2

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

Uma nova visão do universo do maior RPG do PS1

POR QUE VALE A PENA?

Quem jogou, sabe: *Final Fantasy VII* ruleia! Esta é a oportunidade de conferir este clássico dos games por uma outra perspectiva e no PS2.

Final Fantasy VII... Ah, quantas memórias... Consciente de que o primeiro título da série a ser lançado para um console Sony é um dos jogos mais celebrados de todos os tempos, a Square Enix prepara uma invasão mundial liderada por Cloud & Cia., com diferentes tipos de produtos que levam a marca *Final Fantasy VII*. Destes, o que mais se destaca é, sem dúvida alguma, *Dirge of Cerberus*.

O protagonista do novo game é Vincent Valentine, um dos preferidos dos fãs, e a aventura rola um ano depois dos eventos do filme *Advent Children*, lançado no Japão. A visão pode ser alternada entre primeira e terceira pessoas, mas também pode ser fixada logo atrás do ombro do personagem, no estilo de *Resident Evil 4*. Diferentemente dos títulos da série considerados RPGs puros, desta vez haverá combates em tempo real com armas brancas (espadas, facas e afins) e de fogo, além da utilização dos costumeiros feitiços e até a presença dos já famosos Limit Breaks. Com tantas novidades, quem testou o demo do jogo nas feiras E3 e Tokyo Game Show deste ano achou os controles meio confusos, mas, felizmente, até o ano que vem a Square ainda tem tempo para consertar a falha.

RPG, mas não muito. O novo *Final Fantasy VII* troca as lutas tradicionais por combates em tempo real

Distribuidora: Midway **Produtora:** Midway **Tipo:** Ação **Previsão:** Dezembro de 2005 **Plataforma:** PS2

por Eduardo Trivella

Gauntlet: Seven Sorrows

Revivendo os tempos dos (bons) arcades

Os mais jovenzinhos podem não lembrar bem desse nome, mas para quem curte videogames há mais de uma década, *Gauntlet* não passa despercebido. Forte no multiplayer, a série sempre foi sinônimo de diversão instantânea sem nenhum esforço mental. *Seven Sorrows* aproveita esta característica ao máximo e, pela primeira vez na história de *Gauntlet*, inclui partidas online cooperativas para grupos de dois a quatro jogadores. O combate mantém a mesma "picotação" desenfreada de sempre, mas traz cenários ainda mais dinâmicos e muitos objetos destrutíveis para fazer a festa de seus quatro heróis diferentes.

O enredo do jogo é o mesmo blablablá de sempre, com imperadores do mal e defensores do bem, mas o objetivo dos heróis não faz a menor diferença. Legal mesmo é trucidar trocentos anões, ogros e outros seres desprezíveis que insistem em poluir a tela da TV.

Há apenas uma notícia preocupante. John Romero, figura importante do mundo dos games e autor de clássicos como *Doom* e *Quake*, estava envolvido no desenvolvimento do jogo, mas saiu da Midway recentemente, abandonando o projeto. Como o game sai ainda no fim deste ano, resta esperar que o estrago não seja muito grande.

POR QUE VALE A PENA?

Jogos no estilo "retalhe o que vier pela frente" já estão meio batidos, mas clássicos de verdade, como *Gauntlet*, nunca morrem.

Quer pensar? Tem estratégia e RPG na página ao lado. Em *Gauntlet*, o negócio é desligar o cérebro e bater, bater, bater...

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

Disk Games

Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

TeleVendas

(19) 3242-0541

PlayStation 2

XBox

Nintendo DS

Game Cube

Lançamento

PSP Sony

PREVIEW PSP

Distribuidora: Konami **Produtora:** Kojima Productions **Tipo:** Estratégia **Previsão:** Novembro de 2005 **Plataforma:** PSP

por Eduardo Trivella

Metal Gear Acid 2

Mais uma vez, Snake vai dar as cartas no PSP

Você tem um PSP ou já jogou um? Chegou a experimentar *Metal Gear* no sistema? Ficou bolado com o enredo estapafúrdio? Xingou Hideo Kojima por ter transformado um game de ação e espionagem em um simples carteado virtual? Ou louvou aos céus a audácia da Konami e agradeceu por essa quebrada de ritmo? Sejam quais forem suas respostas para essas perguntas, é bom se preparar, pois a seqüência de *Metal Gear Acid*, quer você goste ou não, está saindo do forno.

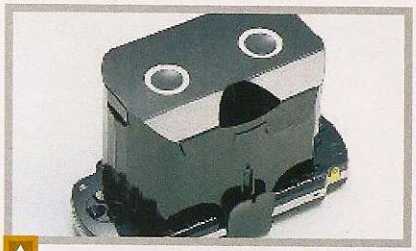
A maior novidade é o periférico chamado Solid Eye, que cria um certo efeito holográfico nas cartas do jogo (isso vai ser bom na hora de visualizar aqueles cards com imagens pseudo-eróticas de garotas japonesas!) e que, segundo promessa da Konami, também terá outras funcionalidades tridimensionais em títulos futuros do portátil. Há também melhorias na jogabilidade e no visual, como a inclusão de animações para os movimentos dos personagens na grade de alcance e ainda um inédito modo no qual será possível enfrentar todos os chefes da série.

POR QUE VALE A PENA?

Além de representar uma virada na série, *Acid 2* revela alguns detalhes sobre o futuro *Metal Gear Solid 4* para PS3.

O número de cartas diferentes vai aumentar para cerca de 500. É mais que o dobro do game anterior

O inédito modo Arena reúne todos os chefes de *Metal Gear* em batalhas que rendem cartas raras



O periférico Solid Eye, que acompanhará o jogo, vai servir para criar um efeito holográfico nas cartas

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Ubisoft Montreal **Tipo:** Ação **Previsão:** Dezembro de 2005 **Plataforma:** PSP

Prince of Persia: Warrior Within

Conversão deve trazer novos cenários e surpresas na jogabilidade

POR QUE VALE A PENA?

A versão de PS2 é um excelente game de ação, mas contém muitos bugs. Se a produtora arrumar isso no PSP, será a redenção do príncipe.

Dahaka tem mais uma chance de matar o Príncipe da Pérsia, e a Ubisoft, mais uma chance de acabar com os bugs que apavoraram seu título das Arábias no PS2. *Warrior Within* é basicamente o mesmo jogo que saiu para os consoles, mas com alguns novos mapas, cenários redesenhados e enigmas inéditos.

O sistema de combate, chamado Free Form Fighting System, continuará presente e permitirá que o jogador utilize elementos do cenário e até inimigos como armas. Isso sem falar nos poderes de manipulação do tempo como desaceleração para aumentar a velocidade do herói e retrocesso de alguns segundos para consertar erros de percurso. Mas para dar um ar de novidade ao título, há ainda a promessa de ataques com projéteis e algumas outras surpresas que a empresa faz questão de não divulgar antes do lançamento. Só esperamos que, além das novidades, a Ubisoft faça um trabalho mais caprichado desta vez e o novo game não se transforme em outro "Bug of Persia".

O esquema de jogo será o mesmo da versão de PS2, mas a produtora promete surpresas para os combates

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

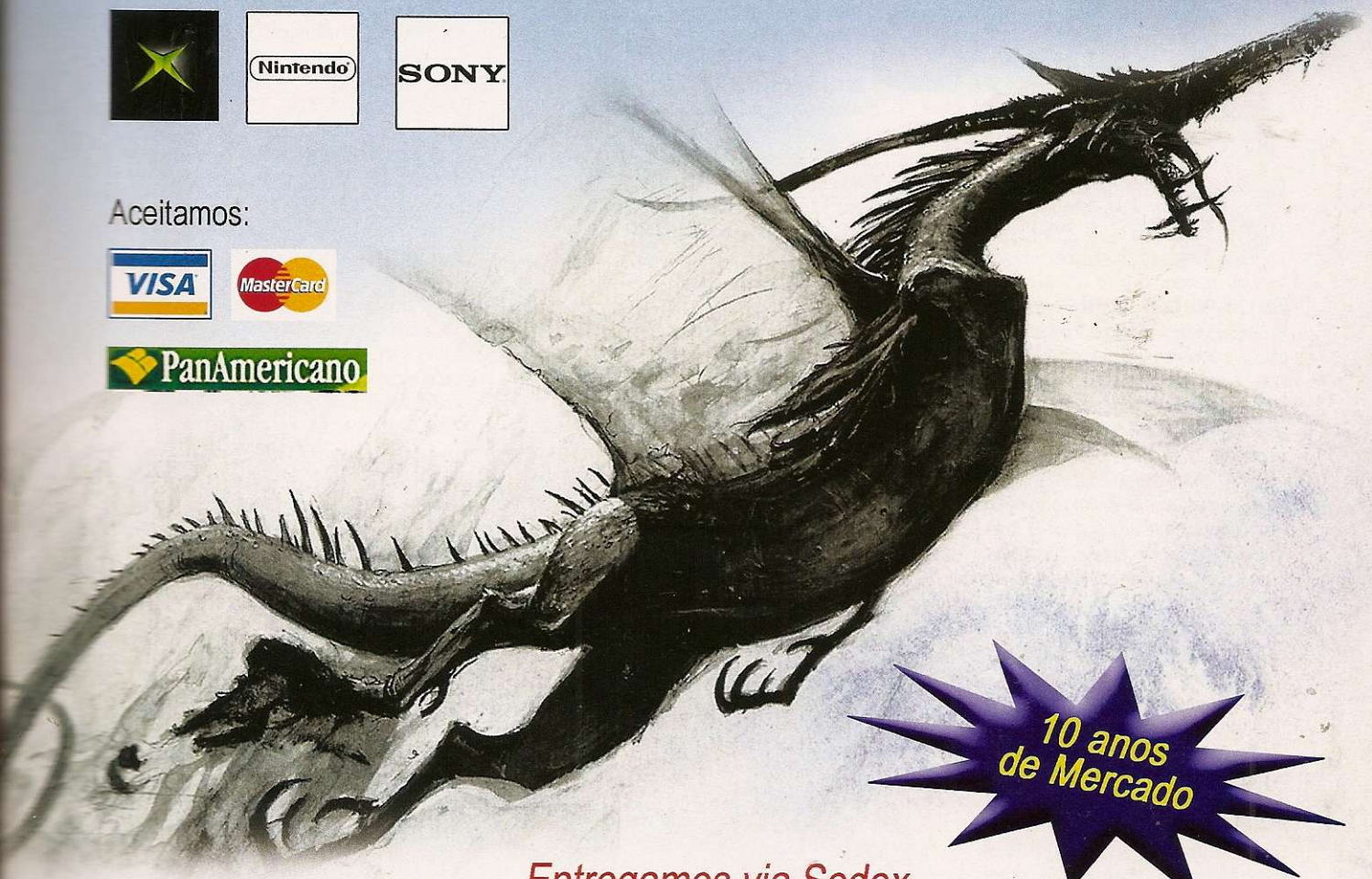
Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Nintendo SONY

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

por Leandro Rodrigues

Produtora: EA Canadá **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Velocidade **Ponto Fraco:** Faltou um modo online **Diversão:** 9,5 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 9,0 **Gráficos:** 9,0

NOTA **9,0**

SSX On Tour

Divertido como Burnout, este jogo mostra como uma montanha cheia de gelo pode ser quente

Montanhas gigantes para esquiar a velocidades absurdas, uma barra de energia preenchida de acordo com suas manobras, turbo, opção de tirar o adversário da jogada e muito rock'n'roll. Pode parecer uma forçada de barra, mas *SSX* lembra muito *Burnout*.

Comparar um jogo de esportes na neve com a corrida mais insana do PS2 soa como delírio, mas basta jogar para sacar tudo rapidinho. *On Tour*, como *Burnout*, dá prioridade total à velocidade e traz ainda muitos elementos da famosa série de corrida em seu pacote de novidades. A primeira mudança em relação à versão anterior é que as provas não se limitam mais a descidas gigantescas partindo de apenas três pontos de uma montanha. O jogador agora tem diversos trechos disponíveis, cada um com desafios extras que vão desde corridas básicas, em que se pode tirar os adversários da neve, até modos extras que exigem coletar itens, fazer manobras em trechos específicos ou até derrubar esquiadores, um modo que lembra muito um certo jogo de corrida...

Outra semelhança é a barra que aparece na parte inferior da tela, que vai se enchendo conforme você realiza manobras radicais. Com ela você pode utilizar uma espécie de turbo, que borra a tela e joga a velocidade nas alturas, ou então realizar uma manobra especial, que só rola quando a barra está cheia.

Mas *SSX* não é apenas um *Burnout* na neve. Outras novidades incluem a presença de esquis, inéditos na série, e mais um pacote de missões extras para agradar aos fãs de esportes radicais, com desafios como fazer um determinado número de pontos antes que o tempo se esgote ou mesmo completar um percurso sem tocar a prancha na neve.

O visual é de encher os olhos, principalmente quando você está no meio de uma grande manobra e se perde olhando o cenário de fundo, e o som mantém o clima de esporte radical em alta com muito rock. O defeito fica por conta da falta de um modo online para desafiar os amigos, mas *SSX On Tour* mostra como é possível melhorar até um gênero no qual parecia não ser possível criar mais nenhuma novidade.

Agora também é possível fazer manobras radicais e encarar as longas descidas com um par de esquis

Trapaças abaixo de zero

Para ativar esses códigos, vá ao menu Extras/Cheats e digite as seguintes palavras:

Liberar todas as fases	BACKSTAGEPASS
Todas as manobras	JACKALOPESTYLE
Turbo infinito	ZOOMJUICE
Todos os competidores	ROADIEROUNDUP

SSX On Tour

Leve um pouco de neve no bolso, mas deixe a adrenalina em casa

Produtora: EA Canadá **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Visual extremamente parecido com o da versão de PlayStation 2 **Ponto Fraco:** A sensação de velocidade se perdeu **Diversão:** 7,5 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 9,0 **Gráficos:** 8,5

NOTA **8,0**

Levar a mesma diversão do *SSX* de console para o portátil. A idéia é boa, mas como aconteceu com *Midnight Club 3*, a tentativa de reproduzir exatamente o mesmo jogo do PS2 não deu muito certo.

O visual é muito bom, mesmo com as modificações que foram feitas para que o jogo coubesse no disquinho do PSP, e o som é exatamente o mesmo. O grande problema está na velocidade, ou melhor, na ausência dela. Quem só jogar essa versão talvez não se incomode, mas comparado com o *SSX* do PS2, a velocidade é muito baixa. Mesmo assim, há desafio suficiente para garantir uma boa dose de diversão e há ainda o multiplayer, que, apesar de não ser o melhor do gênero, pode compensar a completa ausência do modo na versão do PS2.

EVERYONE 10+ Crude Humor Mild Violence

NOTA **7,0**

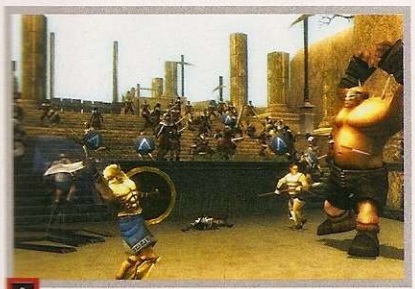
Produtora: Sega **Distribuidora:** Creative Assembly **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Ação ininterrupta **Ponto Fraco:** Câmera livre, mas ineficiente **Diversão:** 6,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 7,0

por Eduardo Trivella

Spartan: Total Warrior

Picote, retalhe, corte. Repita, repita, repita. Enjoe, enjoe, enjoe

Quem manja de história sabe que os guerreiros espartanos eram os mais violentos de todos os tempos. Mas precisavam ser sanguinolentos assim também nos videogames? *Spartan* é pancadaria brutal do início ao fim, sem pausa nem para respirar. Bebendo da fonte de *Onimusha*, o lançamento da Sega acaba sendo apenas mais um jogo no batido estilo da "retalhação incessante". Mesmo as tentativas da produtora de adicionar alguma novidade ao gênero falharam.



Aproveite o espaço para dar uma respirada rápida. Logo, toda essa galera vai estar em cima de você

Com enxames de inimigos atacando por todos os lados, muitas vezes fica difícil saber o que está realmente acontecendo e o game se transforma em um mero massacre de botões. A liberdade de ajustar o ângulo de visão, normalmente uma idéia legal, aqui não funciona, pois não há tempo para usá-la. E como não existe a habilidade de travar a mira em um inimigo – justamente porque a tela quase sempre está cheia deles –, você vai acabar tomando um monte de golpes à toa, não importa o quanto domine a farta seleção de combos do jogo.

Os gráficos também são sacrificados em favor dessa montoeira de inimigos e o resultado são texturas opacas e ocasionais travadas no jogo, principalmente quando a câmera resolve girar no auge da confusão. A diversidade de tarefas no meio da pancadaria não disfarça os problemas de jogabilidade e repetição. Vale para uma pancadaria rápida, mas não espere nada de revolucionário.

por Leandro Rodrigues

Produtora: Etranges Libellules **Distribuidora:** Atari **Tipo:** Ação/Aventura **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Sátiras de jogos **Ponto Fraco:** A câmera atrapalha **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 7,5 **Gráficos:** 7,5

NOTA 7,0

Asterix e Obelix XXL2: Mission Las Vegum

Os gauleses mais famosos das clássicas tiras de jornal invadem o PS2 para satirizar toda a história dos games

Apesar de pouco comentado aqui por nossas bandas, o primeiro jogo de Asterix e Obelix para os consoles atuais fez muito sucesso na Europa e, principalmente, na França, onde a HQ de mesmo nome nasceu. Agora, pouco mais de um ano depois, os heróis estão de volta. Para quem não conhece a história, trata-se das aventuras de um grupo de gauleses, liderados por Asterix e Obelix, que abusam da irreverência e de uma poção mágica preparada pelo druida Paronamix para escaparem das investidas de Julio César. O druida, alias, é o principal suspeito de estar formando um complô com os romanos nesta aventura.

Mesmo em 3D, o visual dos personagens está fiel aos quadrinhos, mas o forte mesmo em *Asterix* é a sátira

O jogo é muito divertido e destaca-se pelas sátiras a clássicos da história dos games, com itens que vão desde o escudo Cap-Man, que faz referência direta a *Pac-Man*, até personagens como Larry Croft e Sam Shieffer, alusões óbvias aos protagonistas de *Tomb Raider* e *Splinter Cell*, respectivamente.

Os gráficos estão bem trabalhados e as dublagens oficiais, em inglês e francês, também estão presentes. O único problema é que, como em quase todo jogo de ação 3D, a câmera insiste em atrapalhar, principalmente quando há dezenas de inimigos vindo por todos os lados.

A poção mágica deixa os druidas superfortes, mas não salva a câmera, que atrapalha na hora da ação

Produtora: Avalanche Software **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Modo cooperativo **Ponto Fraco:** A câmera, para variar **Diversão:** 8,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 8,0 **Gráficos:** 8,5

NOTA 8,0

Tak: The Great Juju Challenge

Feitiçaria indígena, modo cooperativo e muitas tiradas engraçadas dão o tom deste jogo de ação

Tak agora é um feiticeiro xamã e deve usar suas novas habilidades para vencer o torneio indígena

Na terceira aventura de Tak, seu objetivo é representar a tribo Pupanunu em um torneio indígena. Para vencer o desafio, o protagonista conta com a companhia do índio Lok. Controlando os dois protagonistas ou jogando em modo cooperativo, a idéia é cumprir as tarefas do torneio antes que o tempo se esgote. O desafio é dividido entre diversos "check points", que ficam espalhados pelos cenários e rendem tempo extra.

Tak e seu companheiro são xamãs, poderosos feiticeiros indígenas, e têm um leque gigantesco de movimentos e estratégias para superar os quebra-cabeças que aparecem no caminho. Além disso, cada parceiro tem uma habilidade única, o que exige que se alterne diversas vezes o controle entre os personagens para vencer os desafios. O belo visual de desenho animado foi mantido e o som é ótimo, cheio de frases hilárias, principalmente de Lok. Só o que não melhorou foi o velho problema da câmera, que mais atrapalha do que ajuda. Mas fique de olho, pois num gênero com tantos jogos e personagens, *Tak* é um daqueles títulos que correm por fora, mas sempre agradam.

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

por Nelson Alves Jr.

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Buena Vista **Tipo:** Aventura **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Visual estupendo **Ponto Fraco:** Efeitos sonoros **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,0 **Gráficos:** 9,0

NOTA 7,5

Nightmare Before Christmas

Aventura com a cara da Capcom destaca-se pelo visual deslumbrante

Não por acaso, *Nightmare Before Christmas* é um game da Capcom. O visual lembra um pouco *Devil May Cry*, principalmente pela movimentação da câmera e por certos efeitos de distorção. Os gráficos, vale ressaltar, são fantásticos. Trata-se daqueles jogos em que você, sem perceber, se pega parado observando as minúcias ao redor. São detalhes impressionantes: um sistema de distorção dá a impressão de que o cenário está sendo filmado por uma lente grande-angular, achatando os cenários de acordo com o ponto para onde se olha.

Jack, o protagonista, usa uma geringonça presa ao pulso que funciona como um chicote. As missões consistem em resolver enigmas na base da pancada para que um novo estágio seja aberto. Como é tradição neste estilo de jogo, há infinitos objetos a serem descobertos e, para os mais persistentes, alguns troféus que só são liberados caso a fase seja completada com ranking "A" ou superior. A jogabilidade é batida, mas eficaz. O maior problema mesmo é a dublagem dos personagens. As criaturas repetem as mesmas falas o jogo inteiro, um verdadeiro teste de paciência.

O efeito de distorção da câmera dá uma dimensão nova aos belíssimos e escuros cenários do jogo

O enredo, derivado do filme ***O Estranho Mundo de Jack***, é criativo, mas a dublagem irrita qualquer um

Produtora: Rebellion 2000 AD **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Realismo **Ponto Fraco:** É difícil ver os inimigos **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,0 **Gráficos:** 8,0

NOTA 7,5

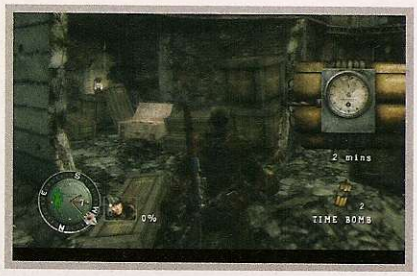
Sniper Elite

Tiroteio para quem é muito discreto

Este merece atenção, principalmente se você for fã de jogos de tiro. *Sniper Elite* ambienta-se na Segunda Guerra, mas trata de eventos fictícios. Você assume o controle de um atirador de elite, como o nome do jogo deixa claro, mas o que mais impressiona são as variáveis que precisam ser levadas em conta antes de cada disparo. Além de compensar a gravidade, deve-se verificar ainda a distância do alvo, o vento e, em alguns casos, até mesmo o nível de ruído.

O sistema de jogo é fantástico. Discrição é o lema, por isso, você deve atirar sempre de longe e, para não ter sua posição revelada pelo som do disparo, é preciso esperar por algum morteiro ou uma rajada de tiros para disparar. Só assim o som é abafado e você atira impune. Tanques também exigem paciência. Para destruí-los, é preciso acertar uma bala bem no tanque de combustível, mas isso exige que se encontre o melhor esconderijo. Os cenários constituem-se, basicamente, de ruínas, com uma coloração acinzentada.

Encontrar os adversários também é difícil: é preciso acertá-los de longe e tudo acaba virando um grande monte de cinza no meio do nada, com uma sensação de isolamento impressionante. Outro aspecto que merece destaque é a engine gráfica. Corpos atingidos ficam espalhados pelo chão até o fim da fase, mesmo que você vá até o fim do cenário e volte. É realismo no máximo grau.



Enxergar os inimigos é só a primeira dificuldade. Depois é preciso compensar gravidade, vento...

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até 12x!!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Game Cube

GAME BOY SP

PS TWO

PSII

Fotos ilustrativas

X-BOX

PS One

Promoção

6 x R$ 75,00

PROMOÇÃO

Por R$ 139,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

Promoção

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00

Promoção

Troca do leitor original PS Two à vista R$ 380,00

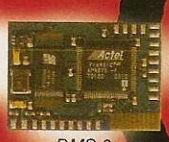
Promoção

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity



DMS 3

LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Aceitamos Cartões

MasterCard

VISA

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

Produtora: EA Sports **Distribuidora:** EA Sports **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto Forte:** Bonito como nunca **Ponto Fraco:** Movimentação fraca **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 8,0 **Gráficos:** 9,0

NOTA 7,5

FIFA 06

Nova versão está mais bonita, mas ainda falta um algo a mais

Assim como Carnaval e Natal, todo ano tem uma versão de FIFA novinha nas prateleiras. As mudanças, para variar, são poucas, mas podem fazer a diferença para os fãs. A primeira novidade é o nível de entrosamento dos times, que varia de acordo com o desempenho e a escalação da equipe durante os campeonatos disputados. Isso aumenta o fator estratégia do jogo, já que fatores como substituições e mesmo a habilidade do jogador afetam a capacidade da própria equipe.

Em relação à defesa, já é possível fazer a chamada marcação homem-a-homem. Até quatro jogadores da equipe adversária podem ser selecionados para sofrerem uma marcação mais forte. A Loja do Torcedor é outra inovação. Nela você destrava de uniformes a estádios, com os pontos ganhos durante as partidas. A idéia é boa, mas é tão fácil deixar o videogame jogando sozinho para acumular pontos que a proposta perde o sentido.

Visualmente, o game continua referência no gênero. Excelentes animações durante a partida, melhores momentos no intervalo, uniformes... A escalação já está em dia, contando até com Robinho no Real Madrid. Porém, nem tudo é festa. A movimentação dos jogadores continua estranha, com atletas rápidos demais, e o goleiro continua levando frangos históricos, ou seja, os velhos defeitos continuam. Quem nunca gostou da série não tem por que mudar de idéia, mas se você é fã de futebol e não curte *Winning Eleven*, vale uma conferida.

O visual muito bem detalhado, dos campos e dos atletas, é o item que mais impressiona em FIFA

Produtora: Nihilistic Software **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Ação/Luta **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** A idéia **Ponto Fraco:** Todo o resto **Diversão:** 1,5 **Controle:** 2,0 **Desafio:** 3,0 **Som:** 3,0 **Gráficos:** 7,0

NOTA 3,0

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Mistura entre os gêneros ação e luta não passa de um fracasso duplo

Quando assistir a um game é mais divertido que jogá-lo, é sinal de que alguma coisa não está certa

Eis aqui uma das melhores formas de provar por que boas idéias e produtoras de peso nem sempre são sinônimos de um bom jogo. Colocar os heróis mais famosos da Marvel junto com a experiência da poderosa Electronic Arts parecia uma idéia promissora, principalmente quando se anunciou que *Marvel Nemesis* seria um jogo de luta, mas o resultado foi uma decepção completa.

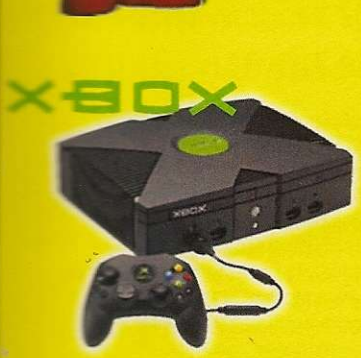
A verdade é que a tentativa de misturar ação com luta resultou num jogo linear, no estilo "bater até cansar", que não agradou a ninguém aqui na redação. Os movimentos são lentos e imprecisos, o som não tem nada de mais e o único desafio é conseguir jogar essa bomba por mais de meia hora. Para não dizer que tudo em *Marvel Nemesis* é ruim, os gráficos são bacanas, mas se for só para isso, o melhor é assistir a um desenho animado.

INFOGAMES &

TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL



Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES

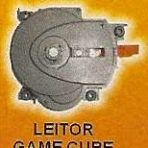
BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2 400C

DRIVE X-BOX

LA 6598 ORIGINAL


LEITOR GAME CUBE

LEITOR PSTWO

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Aceitamos os Cartões: Maestro · MasterCard · VISA Electron · VISA · REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

* Sujeito aprovação de crédito

por Danilo Bastos

Produtora: Raven Software **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Ação/RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto Forte:** Variedade de personagens **Ponto Fraco:** Tentar ser um RPG **Diversão:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,0 **Gráficos:** 8,0

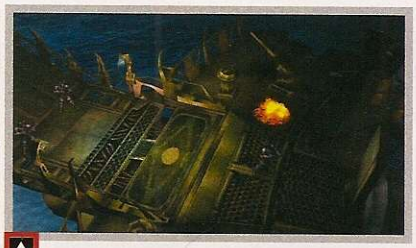
NOTA **8,0**

X-Men Legends 2: Rise of Apocalipse

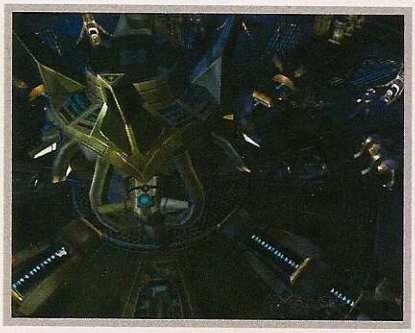
Pseudo-RPG prioriza mais o músculo do que o cérebro

Bater primeiro, perguntar depois. Em *X-Men Legends 2*, assim como em seu antecessor, o fato de a aventura seguir uma estrutura de RPG é apenas um detalhe. Logo de cara, você já tem a opção de permitir que o jogo distribua os pontos de desenvolvimento dos personagens automaticamente, o que acaba com a alegria de qualquer jogador mais sério.

Diálogos e intrigas profundas, típicos de bons RPGs, também foram reduzidos. A qualidade das animações em CG, por outro lado, é ótima, e o som também não faz feio. Os gráficos não são nada espetaculares, mas cumprem bem seu papel, já que a câmera fica sempre distante e não exige um grande nível de detalhes. A jogabilidade também é boa e o desafio é constante. Só não espere que uma boa estratégia de evolução pode fazer a diferença. Mesmo quando você acha que já está forte o suficiente para enfrentar qualquer um, sempre surge um inimigo ainda mais poderoso. Como num jogo de ação, o que mais importa aqui é a habilidade nos controles, não o raciocínio.



Os gráficos são bonitos a esta distância, mas os defeitos aparecem quando a câmera se aproxima



A variedade de personagens também é um ponto forte. Qualquer mutante da Marvel, seja do time de Xavier ou de Magneto, pode fazer parte de seu grupo, pois o objetivo é único: derrotar Apocalypse. Para isso, até quatro jogadores podem curtir a aventura ao mesmo tempo, cada um controlando um membro do grupo. Enfim, para um RPG, *Rise of the Apocalypse* é um ótimo jogo de ação.

Produtora: Cranky Pants Games **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Muito engraçado **Ponto Fraco:** Básico demais **Diversão:** 6,5 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 6,5 **Gráficos:** 6,0

NOTA **6,0**

Evil Dead: Regeneration

Apesar de muito engraçado, Evil Dead enjoa logo com seus cenários simples e demônios repetitivos

Divertido, o game tenta superar os fracassos anteriores, mas é simples demais

Humor. Esta é a principal característica de *Evil Dead: Regeneration*. Mais bonito que o seu predecessor, o jogo agora está muito mais divertido, refletindo melhor a proposta da série de filmes *Uma Noite Alucinante*, da qual o título é derivado. Destaque para o anão Sam, que acompanha o protagonista Ash durante toda a história e tem a habilidade de se regenerar sempre que morre das mais diferentes – e cômicas – maneiras.

É em Sam que estão as melhores sacadas do jogo. Além das diversas frases de duplo sentido que o anão fala, sua habilidade de regeneração vira e mexe é explorada por Ash, que joga o baixinho nas piores enrascadas. A jogabilidade segue a linha dos jogos anteriores, com centenas de demônios e munição infinita. As texturas do jogo não são das melhores, mas superam as das versões anteriores, e o som não passa de mediano, com um leve destaque para a dublagem de Bruce Campbell, que fez Ash nos cinemas. Vale para uma diversão rápida, nada mais.

Tilty's Games ®

12 anos de tradição em games

. Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
. Acessórios em geral;
. Assistência técnica especializada em todos os consoles;
. Serviços executados com garantia;
. Enviamos SEDEX para todo o Brasil;

WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

REVIEW PSP

Produtora: Majesco **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Luta **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Visual e som
Ponto Fraco: Não dá para lutar com o analógico **Diversão:** 8,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 9,0 **Gráficos:** 8,5

NOTA **8,0**

por Leandro Rodrigues

Guilty Gear XX Reload

VERSÃO JAPONESA

Bons jogos de luta 2D nunca morrem

A pancadaria pode até ser em 2D, mas o nível de detalhes dos personagens e cenários impressiona

Em meio a tantos remakes porcos de jogos de luta 2D, *Guilty Gear* é uma das raras franquias da época que conseguiu dar um novo fôlego a este estilo na geração atual de consoles, e agora a série dá as caras também nos portáteis. Por sorte, nada foi perdido na conversão para o portátil.

É difícil não se admirar com o nível de detalhes dos 21 personagens e dos cenários. A qualidade do som também impressiona, ainda mais quando o jogador está usando os fones de ouvido e consegue acompanhar com perfeição a trilha sonora de rock que dá o toque final ao jogo. Opções de modo de jogo também não faltam: story, arcade, survival e ainda uma missão especial na qual se deve passar por cem desafios cumprindo algumas regras estabelecidas pelo game. Os controles respondem bem, mas seria interessante se a produtora tivesse liberado a opção de jogar com o direcional analógico.

Para quem quer ainda mais, *Guilty Gear* conta também com um inédito modo multiplayer para até dois jogadores se enfrentarem. Vale destacar que a versão americana tem o lançamento programado para janeiro do ano que vem, e vai sair com o nome de *Guilty Gear Judgment*.

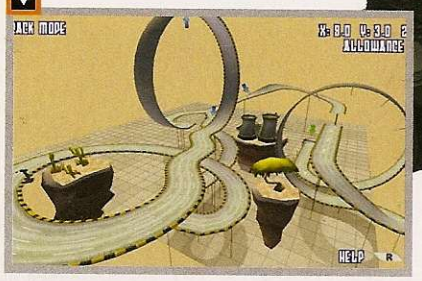
Produtora: Sidhe Interactive **Distribuidora:** Red Mile Entertainment **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4
Ponto Forte: Som **Ponto Fraco:** Às vezes é difícil demais **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,0 **Gráficos:** 6,5

NOTA **7,0**

GripShift

Ser rápido aqui é o menor dos desafios

Os circuitos são verdadeiros quebra-cabeças, com direito até a itens ocultos e caminhos alternativos



Um jogo de corrida em alta velocidade para poucos. Não é qualquer um que tem habilidade para controlar um carro veloz em pistas sem nenhuma proteção lateral. Isso mesmo. Em *GripShift*, acelerar em alta velocidade por uma reta e esquecer de frear na curva só resulta em uma coisa: uma longa queda no abismo.

Só este fato já seria suficiente para proporcionar um bom desafio extra, mas o jogo conta com mais um elemento desafiador. Além de ser veloz, você precisa coletar o maior número de itens possível nas pistas. A tarefa parece fácil, mas logo surgem itens em plataformas fora da pista, que complicam – e muito – a estratégia de corrida. Isso sem contar que muitas pistas têm caminhos alternativos, o que torna a tarefa de coletar todos os itens antes que o tempo se esgote ainda mais difícil.

Na parte técnica, o visual é simples, com pistas sem muitos detalhes e carros básicos. Os cenários de fundo, porém, são belíssimos, e o som, empolgante, só ajuda a adrenalina a correr ainda mais solta.

NOTA **7,0**

Produtora: Now Production **Distribuidora:** Now Production **Tipo:** Puzzle **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Desafio **Ponto Fraco:** Música muito chata **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 6,0 **Gráficos:** 5,0

por Leandro Rodrigues

Intelligent Licence

VERSÃO JAPONESA

Quebra-cabeça de ótima qualidade para quem não liga para gráficos

O nível de desafio vai manter até os mais fanáticos por quebra-cabeças presos ao PSP por horas a fio

Quando o assunto é quebra-cabeça, o PSP está de parabéns. Desde o lançamento, chovem jogos nesse estilo para o aparelho esbanjando criatividade e qualidade, e *Intelligent Licence* é um deles. Com um desafio muito acima da média, o título tem uma proposta simples, mas que garante horas e horas de lazer.

Tudo o que se precisa fazer é levar seu personagem do ponto inicial à saída da área. Na teoria parece fácil, mas na prática, a coisa fica bem mais complicada. Com raios laser bloqueando o caminho e altas paredes a escalar, você precisa abusar da capacidade de raciocínio para montar escadas com os blocos do cenário, bloquear os raios mortais, abrir portas e até desviar de guardas. Tudo sem estourar a quantidade máxima de movimentos de cada uma das fases.

Vale um alerta, porém. Se você é daqueles que só se contentam com gráficos perfeitos, *Intelligent Licence* não vai causar uma boa impressão. Tudo aqui é muito simples. Sem qualquer textura, o visual pode ser comparado ao de muitas gerações atrás e o som não tem qualquer atrativo especial. Quem busca um desafio intenso sem se importar com o visual, porém, não vai ter do que reclamar. O design das fases é extremamente criativo e o nível de dificuldade vai agradar até aos mais viciados. A versão americana ainda não tem uma data definida para lançamento, mas deve sair no Ocidente com o nome de *PQ: Practical Intelligence Quotient*.

Quem curte gráficos enfeitados e uma boa sonzeira pode ficar longe. Aqui, só o que vale é a inteligência

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

Jogos para DS à partir de R$ 130,00

Nintendo DS R$ 529,00

X Box R$ 799,00

Jogos para Play II e Game Cube à partir de R$ 75,00

Memory Card 16 MB R$77,00

Memory Card 32 MB R$ 97,00

Memory Card 64 MB R$ 115,00

Obs.: Estoque Limitado
Preços válido para pagamento em dinheiro

Playstation Slim R$ 749,00

Game Cube R$ 499,00

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

Losango PanAmericano Maestro MasterCard Diners Club International REDE SHOP Visa Electron VISA

Console PSP R$899,00

Jogos PSP à partir de R$160,00

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19H30

Distribuidora: Treyarch **Produtora:** Activision **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** As animações em forma de quadrinhos **Ponto Fraco:** Já acabou? O jogo é muito curto **Gráfico:** 9,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,0 **Diversão:** 9,0

8,5

Ultimate Spider-Man

Os gráficos são ótimos e os controles melhoraram, mas o jogo é tão curto...

por Leandro Rodrigues

A perfeiçoar o visual de *Spider-Man 2* sem mexer na ótima jogabilidade. Esta era a missão da Activision. Em um primeiro momento, alguns podem achar que os controles de *Ultimate Spider-Man* sofreram mais alterações do que deveriam, mas bastam alguns minutos de jogo para sentir como ficou mais fácil sair pela cidade pulando de prédio em prédio.

No visual, as mudanças agradam principalmente aos fãs dos quadrinhos do aracnídeo. Durante as animações, é possível até esquecer que se trata de um videogame, tamanha é a influência dos HQs. Tudo está muito bonito e divertido, e o som também é ótimo, tanto nos diálogos quanto no ambiente da cidade em si.

A única coisa que deve realmente decepcionar os jogadores é o tempo de jogo. Apesar de ter dezenas de extras para coletar, a aventura principal é muito, mas muito curta. É, pelo menos fica um gostinho de quero mais.

DETONE OS CHEFES

Confira a seguir a lista com os chefes de *Ultimate Spider-Man* e veja como vencê-los:

Peter vs. Venom (1º combate)

Acerte alguns golpes em Venom e saia pelo local marcado em verde; ele vai segui-lo. Faça com que o inimigo tome um choque nos fios de energia que estão no chão. Depois, é só deixar a polícia concluir o serviço.

Venom vs. Wolverine

Não deixe Wolverine agarrá-lo, para que ele não finque as garras em você. Sempre que ele estiver muito perto, pegue algum objeto para jogar nele.

O jogo é baseado na série de quadrinhos *Ultimate Spider-Man*, que foi lançada aqui sob o selo Millenium

DICAS DO ARANHA

MISSÕES – Para liberar as missões do modo principal, o Homem-Aranha deve realizar uma certa quantidade de proezas pela cidade. Confira a lista no menu de pause. As tarefas vão desde salvar algumas pessoas até ganhar algumas corridas e encontrar itens secretos.

COMBAT TOURS – São missões opcionais nas quais você deve acabar com gangues que espalham o terror na cidade. São 36 grupos de criminosos para você enfrentar.

CITY EVENTS – Quando um símbolo vermelho aparecer no seu mapa, é sinal que de alguém está em perigo e você deve correr para salvá-lo. Estas missões de emergência incluem desde salvar alguém do alto de um prédio até ajudar uma pessoa a chegar ao hospital. São cem eventos espalhados pela cidade.

RACE TOURS – São corridas no alto de prédios. Conseguir completá-las rende medalhas de bronze, prata, ouro e a Ultimate Medal, que é o nível mais difícil. São 60 corridas para os apressadinhos.

TOKENS COLLECTED – São 190 ícones espalhados em toda a cidade, que liberam itens colecionáveis como capas da revista em quadrinhos do Homem-Aranha.

COMANDOS

Spider-Man / Venom*

●	Agarrar na parede
■	Soco / Arranhão*
▲	Chutar / Subir pela teia / Atacar com tentáculos*
✖	Pular
R2	Balançar na teia / Salto longo*
L2	Prender / Absorver o inimigo*
R2 + L2	Lançar teia / tentáculos à distância
L3	Centralizar Câmera
START	Menu
SELECT	Mapa
AE**	Movimenta o personagem
AD**	Movimenta a câmera

** As opções marcadas com o símbolo "*" são exclusivas de Venom*
***AE/AD = Analógico esquerdo / direito*

Os tentáculos de Venom são as armas ideais para acertar o mutante a uma boa distância.

Spider-Man vs. Rhino

Suba nas costas do robô para evitar que ele cause uma explosão e aperte o botão indicado para fazê-lo largar a torre. Quando ele começar a segui-lo, corra até o cimento fresco. Rhino ficará com a mão presa. Corra para o guindaste e acerte-o. Quando ele fugir, persiga-o. Na segunda parte da luta, desvie dos carros que ele jogar em você e suba nas costas de Rhino. Acerte-o sempre que os fios ficarem à mostra.

Spider-Man vs. Venom (2º Combate)

Abuse do salto seguido de um ataque e mantenha distância para que Venom não tente sugar sua energia. Depois de um tempo, ele cai do telhado e a luta acaba.

Venom vs. Electro

Quando alcançar Electro, acerte golpes nele sempre protegendo Spider-Man, afinal é você quem vai matar o Aranha. Na segunda parte da luta, destrua primeiro os letreiros eletrônicos, para que Venom recupere a energia, depois jogue carros contra Electro até acabar com toda a força dele.

Spider-Man vs. Beetle

Esta luta começa depois de uma longa perseguição. Cuidado com os lasers que Beetle solta e com a explosão que ele causa sempre que fica vermelho. Acerte um combo nele. Ele deve descer para o andar inferior e ficar revezando ataques. No meio da batalha, Beetle vai fugir.

Venom vs. Silver Sable

Muito fácil. Ataque sem dar fôlego para a prateada. Pegue alguns civis se for preciso recuperar a energia.

Spider-Man vs. Green Goblin

A briga começa assim que você alcançar o Duende Verde. Na rua, desvie das bolas de fogo do cara e, quando ele apagar, soque-o sem dó. No meio do combate, ele entra em um prédio e a coisa complica. Continue desviando das bolas. Ele vai dar três pulos em sua direção e, quando parar, vai dar um pulo maior e soltar um anel de fogo. Pule esse anel e continue com os combos.

Venom vs. Beetle (2º Combate)

O figura você já conhece, e os tipos de ataque dele também, por isso, parta para a porrada. Quando Beetle o aprisionar em um escudo, ele vai começar a disparar lasers sobre você e ainda abrir vários buracos no chão para você cair e sofrer sérios danos, por isso, acabe com o homem de lata o mais rápido possível, antes que você fique sem espaço para combater.

Spider-Man vs. Silver Sable

Depois da derrapagem do carro, é hora de dar porrada. Livre-se dos capangas de Silver, depois solte vários combos nela. Quando mais capangas aparecerem, acabe com eles. Fique esperto, pois a luta provocará um desastre e você precisará salvar várias pessoas.

Spider-Man vs. Venom (3º Combate)

Outra batalha entre os velhos inimigos. Pule, e na hora em que estiver caindo, solte o braço. No chão, mande um combo completo e saia, depois repita a operação. Não deixe que Venom pegue algum carro para jogar em você.

Venom vs. Carnage

Para matar esse cara, é só mandar porrada. Cuidado apenas com o ataque em que Carnage rodopia os tentáculos. Quando ele fugir da sala, seja rápido. Abra a porta e pegue alguns civis para recuperar sua energia, mas lembre-se: quanto mais você demorar, mais Carnage vai recuperar sua energia também.

Spider-Man vs. Venom (final)

Acerte Venom antes que ele derrube o helicóptero. O segredo é golpeá-lo enquanto ele está de costas acertando a aeronave. Seja rápido. Mande um combo seguido de dois ou três chutes e saia antes que o vilão revide. Quando Venom pular em cima de você, fique nas paredes dos prédios até que ele volte a atacar o helicóptero. Só tente acertá-lo quando ele estiver gritando, caso contrário, você vai ser jogado longe. Fique atento ao fogo no chão. Quanto mais danos você causa em Venom, mais o chão fica tomado pelo fogo.

ITENS DESTRAVÁVEIS

Hora de fazer turismo em Nova York. Confira a localização de todos os itens secretos do game e descubra como destravar personagens e missões especiais:

Arachnoman	Complete 90 City Events / Pegue 90 Tokens / Complete 36 Combat Tours
Parker Hoodie	Complete 75 City Events / Pegue 75 Tokens
Peter Parker	Complete 50 City Events / Pegue 50 Tokens / Ganhe 4 corridas contra o Tocha Humana
Spidey Wrestling	Complete 30 City Events / Pegue 30 Tokens
Opção de trocar de herói no menu de Pause	Complete todas as missões no modo Story
Symbiote Spider-Man	Complete 100 City Events / Pegue 190 Tokens / Complete 36 Combat Tours
Venom Races	Complete todas as missões no modo Story

AINDA TEM
MUITA GENTE
ESPERANDO
TRATAMENTO.
AJUDE O HOSPITAL
DO CÂNCER
A SALVAR
MAIS VIDAS.

DOE: 0 xx 11 2189 5075
www.hcancer.org.br

O Hospital do Câncer, principal centro de referência em ensino e pesquisa oncológica do país, realiza a cada ano 623 mil atendimentos, em todas as classes sociais. Ainda assim, não é suficiente. E para que possamos ampliar esse atendimento, a sua ajuda é fundamental.

HOSPITAL
DO CÂNCER

Distribuidora: Ubisoft / Codemasters **Produtora:** IR Gurus Interactive Ltd. **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 8 (online) **Ponto Forte:** Ação não pára um minuto **Ponto Fraco:** Algumas texturas ruins **Diversão:** 9,0 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 10,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 9,0

NOTA **9,0**

HEROES OF THE

Recriação irada dos combates aéreos mais famosos da Segunda Guerra Mundial

por Eduardo Trivella

COMANDOS

Analógico esquerdo: Manche
Analógico direito: Velocidade / Inclinação da asa
R1: Metralhadora
R2: Zoom
R3: Turbo
L1: Bombas / Torpedos
L2: Trava visão no alvo selecionado
●: Seleciona alvo mais próximo
✖: Seleciona próximo alvo
▲: Visão traseira
Direcional digital: controles de formação
→: Iniciar formação
←: Quebrar formação
↑: Ataque
↓: Defesa

CÓDIGOS DE GUERRA

Os códigos a seguir devem ser feitos na tela de seleção principal, mas fique esperto pois eles desabilitam o auto-save e impedem que você grave seu progresso de jogo. Os comandos indicados pelas setas brancas devem ser feitos com o direcional digital, já os das setas transparentes devem ser feitos com o analógico direito.

CÓDIGO	EFEITO
L1, R2, L2, R3, R1, L3	Menu de truques
●, R2, L1, L2, ←, ↑	Destrava aviões japoneses
↑, ↓, ←, R2, L1, →	Destrava aviões e missões
L1, ←, R2, →, →, ↓	Upgrade de aviões

Geralmente, as missões de tutorial que antecedem qualquer game são tão enfadonhas que a maioria dos jogadores as pula para ir direto à ação. Nem pense em dar uma dessas quando jogar *Heroes of the Pacific*. Aqui, até o treinamento é emocionante e divertido. E quando você entra na guerra de verdade, a emoção e a diversão são multiplicadas por mil.

Quando se joga um game com uma boa ambientação, o prazer se intensifica. Provavelmente você nem era nascido na época da Segunda Guerra Mundial, mas pode acreditar que toda panfletagem e propaganda incentivando a juventude americana a se juntar às forças armadas tinham a mesma cara das telas de transição deste jogo . Isso contribui bastante para colocar o jogador no clima ideal e dá uma idéia de como eram as ilustrações da era pré-Photoshop. Até efeito de filme velho rola em algumas transições.

Forte na adrenalina, *Heroes of the Pacific* recria batalhas do maior conflito da história da humanidade e coloca o jogador no manche de mais de trinta aviões de guerra, sendo que todos podem sofrer upgrades de acordo com sua performance. Eventos verídicos, a começar pelo ataque japonês a Pearl Harbour são retratados do ponto de vista americano e incluem vários outros cenários da guerra.

Na simulação, cada avião tem suas próprias particularidades e é ideal para um determinado tipo de missão. A sensação de urgência é muito forte, conflitos rolam ao mesmo tempo em diversos pontos do campo de jogo e é necessário ser rápido e preciso nos ataques e vôos rasantes para não comprometer o sucesso das missões. Os alvos podem ser estáticos ou móveis; terrestres, aéreos ou aquáticos, sendo que cada tipo exige uma estratégia de combate. Há momentos em que você até assume o comando de uma esquadrilha, tal a dimensão das batalhas.

O lado bonito da guerra

A qualidade visual arrepia. Navios deixam trilhas na água, aviões explodem em pleno ar, com destroços para todos os lados e até o nível de detalhes varia de acordo com a distância. Se os programadores tivessem caprichado um pouco mais nas texturas de solo, essa seria a guerra mais bonita já vista no PS2. O som

PACIFIC

A escala das batalhas e o realismo das explosões ajudam a criar um clima de guerra quase perfeito

AVIÕES ESPECIALIZADOS

As aeronaves do jogo se dividem em quatro categorias: caças (fighters), bombardeiros (bombers), bombardeiros de mergulho (dive bombers) e torpedeiros (torpedo bombers). Saiba como usar cada tipo com eficiência:

CAÇAS:
São os mais rápidos, ideais para combates ar-ar. Ao enfrentar caças que vêm em sua direção, o ideal é aumentar a velocidade perpendicularmente em relação ao alvo e diminuir quando estiver perto, para ficar atrás dos inimigos.

BOMBARDEIROS:
Como o próprio nome sugere, são indicados para bombardeios. Fortemente armados, estes aviões são ideais para vôos à alta altitude e para acertar alvos no solo que não requerem precisão. Evite baixas altitudes, pois a sua pouca velocidade o torna um alvo fácil.

BOMBARDEIROS DE MERGULHO:
É o mais bacana. Próprio para ataques de precisão a alvos estáticos no solo, o avião exige que se atinja uma altitude de pelo menos mil pés antes de iniciar um mergulho em direção ao alvo. Quando estiver a mais ou menos 200 pés, solte as bombas e puxe o manche para se afastar da explosão. É preciso ficar atento à velocidade de mergulho e ao ângulo de inclinação.

TORPEDEIROS:
Sua principal função é afundar fragatas e navios em geral. Voe próximo ao nível do mar em velocidade reduzida e solte o "peixe" em direção ao alvo, levando em consideração a velocidade com que a embarcação se move. Velocidade e altitude são primordiais para que o torpedo não rebata na água e afete sua própria aeronave.

também é digno de uma salva de vinte-e-um tiros: mesmo com uma penca de aviões no céu, artilharia antiaérea pipocando e o vento zunindo do lado de fora do cockpit, todos os ruídos podem ser identificados isoladamente. E num mundo dominado por trilhas sonoras de rock pesado e techno, é reconfortante curtir um game ambientado na década de 40 com músicas da época, que transmitem paz e desespero nos momentos certos.

Passando quase despercebido durante a última E3, *Heroes of the Pacific* é um daqueles games que são lançados na miúda, sem fazer barulho, mas que angariam mais fãs à cada jogada. Fãs de aviação e viciados em *Ace Combat* que estejam à caça de novas experiências vão curtir muito.

STATION
INFOGAMES

Compra, Venda e Manutenção

• Jogos
• VideoGames
• Acessórios em Geral

Faça sua compra e parcele em até:

12 X no Cartão
(Aceitamos todos os cartões)

25 X no Cheque
(Sujeito a análise de crédito)

Assistência Técnica especializada em todas as marcas

Tel.: (21) 2176-0527

Shopping EuroRio – Centro Rio de Janeiro
Edifício Avenida Central
Av. Rio branco, Nº 156 – Lj 212 – Std A

Distribuidora: Atari **Produtora:** Quantic Dream **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Cada ação interfere na história **Ponto Fraco:** Gráfico **Gráfico:** 6,5 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 9,5

NOTA **8,5**

INDIGO P

ADVERTÊNCIA
DESACONSELHÁVEL PARA MENORES DE 18 ANOS

O visual pode não ser de primeira, mas este game de aventura caprichou no essencial: a interatividade

por Leandro Rodrigues

Se você é daqueles que adoram gráficos de primeira linha e está em contagem regressiva para curtir o visual dos consoles da próxima geração, *Indigo Prophecy*, ou *Fahrenheit*, como é chamado na Europa, definitivamente não é seu jogo. A grande sacada aqui não está nos gráficos, e sim na interação com a história.

Quem curte surpresas não tem do que reclamar. Nesta aventura, suas escolhas não só podem interferir no final, mas o que é melhor, afetam o que vai rolar na próxima cena. Decisões simples, como sair correndo da cena do crime ou ficar e limpar objetos sujos de sangue, podem ser a diferença entre fugir rápido e ser preso em seguida ou conseguir enganar a polícia e garantir alguns dias de liberdade.

A trama rola em Nova York. Tudo começa com Lucas Kane comendo em um restaurante, até que, de uma hora para a outra, ele perde o controle dos seus movimentos e acorda no banheiro, com um cadáver a seus pés e, para piorar, todo sujo de sangue. A única opção que resta é fugir.

É justamente nesta parte que entra outro elemento interessante de *Indigo Prophecy*. Além de controlar o assassino, você também assume o papel da investigadora Carla Valenti e de seu parceiro Tyler Miles, cuja função é desvendar o mistério. Markus Kane, irmão de Lucas, também é controlável. O visual pode não ajudar muito, mas a trilha sonora acompanha bem a história sinistra e mantém o clima tenso.

Com tantas opções à disposição, porém, tomar a decisão errada é fácil. Por isso, o roteiro a seguir traz as melhores ações que você deve tomar para chegar ao fim do jogo e ainda mostra como fazer cada um dos três finais. Aproveite.

Com o sangue de uma vítima de assassinato nas mãos, Lucas nem sequer lembra se foi ele mesmo que cometeu o crime

COMANDOS

Ação	Comando
Controlar o Personagem	AE*
Ações durante o jogo	AD*
Ações que exijam força	L1 + R1
Ver mapa e estado mental	▲
Correr	✖
Pause	●
Status	SELECT

*AE/AD = analógico esquerdo / direito

Infinitas possibilidades

Nada é mais importante em *Indigo Prophecy* do que as escolhas. Suas decisões afetam não só o final do jogo, mas também a forma como você chega a ele. Este roteiro traz as escolhas essenciais para terminar o jogo, mas há ainda muitas outras possibilidades, por isso, explore cada ambiente para conhecer tudo que o game oferece.

ROPHECY

1. The Murder

Com um cadáver nos braços, Lucas entra em pânico e precisa arrumar um jeito de sair do banheiro. Limpe o maior número de pistas para escapar discretamente. Esconder o corpo da vítima, lavar os braços e ocultar a arma do crime rendem 15 pontos de ânimo. Fique atento a esta barra, pois se ela esvaziar, você fica deprimido e o jogo acaba.

Agora você deve sair do restaurante sem chamar a atenção. Pague a conta. Esta ação não melhora seu estado emocional, mas impede que alguém o aborde na porta. Saia na miúda, pegue um táxi ou metrô e afaste-se da cena do crime.

2. Investigation

No controle dos investigadores, cada detalhe é importante. Faça os interrogatórios e em seguida saia à caça de pistas. Observe cada item da mesa do assassino. A faca sumiu, o café não está listado na conta e há um livro sob a mesa. A seguir, encontre as gotas de sangue no reservado onde estava o assassino e examine o telefone do lado de fora do banheiro. Use Tyler para vasculhar o lixo e encontrar a arma do crime, depois volte a controlar Carla, dê a volta e converse com seu parceiro para que vocês saiam do local.

3. The Day After

Lucas acorda no apartamento. Ao olhar sua cama, ele percebe que tudo aconteceu de verdade. Levante-se, tome o remédio na cabeceira da cama e jogue a coberta sobre o colchão para esconder o sangue. Feche a janela e vá para a sala. Quando o telefone tocar, atenda: é seu irmão Markus. Vocês marcam um encontro no parque da cidade, por isso, vá ao banheiro, use os curativos no armário e tome banho. Volte a explorar a sala. Quando o policial bater em sua porta, faça a seqüência que aparece no meio da tela. Leve a roupa que está no chão da sala para a máquina de lavar no banheiro, corra para o quarto e se troque. A seguir, pegue a chave sobre a mesa, abra a porta e fale com o policial. Ele vai insistir em revistar seu apartamento, mas se você escondeu tudo, ele sairá pedindo desculpas. Agora saia e vá encontrar seu irmão.

4. Confession

Encontre Markus e fale tudo que está acontecendo. Quando ele for embora, Lucas terá outra dor de cabeça e verá uma garota caindo no gelo. Para salvá-la antes que o tempo acabe e o guarda o prenda, corra, pule no gelo e aperte alternadamente L1 e R1 para nadar. Quando a garota estiver fora do gelo, aplique uma massagem cardíaca nela, depois saia do local. O guarda do restaurante vai reconhecê-lo, mas vai deixá-lo fugir.

5. Police Work

Mais um dia de trabalho para Carla. Suba direto para sua sala. Um vídeo no canto direito superior da tela mostra o local. Converse com o chato do seu setor, depois ligue para Tyler e chame-o para trabalhar. Após mexer no computador e descobrir um e-mail anônimo, mude o controle para Tyler, levante-se e vá ao banheiro se arrumar. Banhe-se, tome café e dê um beijo em sua mulher antes de sair.

Assim que Tyler chega à delegacia, o mesmo chato que incomodou Carla vai lhe perguntar sobre os US$ 100 que você deve. Proponha o dobro ou nada em uma partida de basquete e entre no escritório. Sua parceira o chamará para mostrar o resultado das análises do dia anterior. Ao falar com o policial, ele vai dizer que o copo de café só tem uma impressão digital, mas que foram encontrados dois tipos de sangue no local do crime.

6. Alternative Reality

Mesmo com todos os problemas, Lucas vai trabalhar. A cena começa com ele passando mal. Lave o rosto e saia rumo à sua sala, marcada com um ponto vermelho no

mapa. Entre, sente-se e faça a seqüência certa para ler a mente de seu companheiro de trabalho e descobrir o que vai acontecer. O telefone vai tocar. É sua ex-namorada que quer buscar as coisas dela em seu apartamento. Concorde. Depois da animação do café caindo, saia da sua sala e vá para o outro ponto indicado no mapa. Ligue o terminal e muitas alucinações vão atormentá-lo. Faça toda a seqüência para escapar. No final, todos os seus colegas de trabalho o estarão encarando.

7. Reconstruction

Carla deixa Tyler esperando a garçonete na delegacia e vai ao necrotério buscar mais informações. Enquanto você escuta o relatório do legista, faça as seqüências corretas para que a policial consiga fazer uma espécie de reconstituição do crime em sua mente.

8. Tyler & Kate

Faça um retrato falado de Lucas tão bom quanto puder. No final, um percentual de familiaridade vai ser mostrado.

9. Lost Love

Enquanto Lucas espera Tiffany, explore o apartamento, depois vá para o quarto e tire um cochilo. Você acorda com Tiffany tocando a campainha. Ela pede duas caixas com as coisas dela. Ache uma na sala e outra no seu quarto. Se você for amigável, ela vai pedir que você toque uma música na guitarra e, no final, vai pintar um clima romântico. No meio da noite, você acorda assustado, mas não é nada. Volte a dormir.

10. Hide and Seek

Você começa na entrada do cemitério. Procure pelo túmulo de seus pais. Markus está

lá. Após colocar a flor ao lado da lápide, Lucas começa a ter visões de sua infância. Markus e alguns amigos querem se esconder em um hangar do exército, mas Lucas se recusa a ir, até que tem a visão de um incêndio e decide ajudar. Não peça auxílio a ninguém. Suba pela cerca à direita da tela e vá com cuidado, sem chamar a atenção dos soldados. Passe por baixo da próxima cerca, depois siga ao lado do caminhão. No meio dos dois hangares, corra até a entrada. Fale com Markus, procure os outros garotos e saia antes de tudo explodir.

11. Friendly Combat

No menu de escolha de capítulos, você pode escolher com quem deseja começar, mas isso só determina quem você controla na hora da luta. Faça dois exercícios com Carla, passe o comando para Tyler e faça mais dois exercícios, depois suba no ringue e lute. Faça a seqüência correta para ganhar a luta.

12. Debriefing

O superior de Carla pergunta sobre a investigação. Você pode dar a resposta que quiser. A seguir, enquanto Tyler vai procurar algo sobre o livro achado na cena do crime, Carla vai ao arquivo morto da delegacia. A detetive sofre de claustrofobia, por isso, acenda a luz do lado direito do corredor e abra a porta. Para conseguir caminhar entre os arquivos, você precisa ficar controlando a respiração da garota. Use os botões L1 e R1.

Use os volantes das estantes para abrir caminho entre elas. Quando achar o terminal, você vai ver estantes com o ano de 1990 do lado direito. Procure a fita com os arquivos de que você precisa e leve-as para o terminal. A energia vai acabar e você precisa ligá-la novamente. Acione o disjuntor do lado esquerdo da sala, depois consulte a fita no terminal. Se a fita não for a certa, você deve voltar à estante e tentar outras quantas vezes forem necessárias. Você descobrirá que os dados do caso "Kirsten" foram apagados, mas o nome do policial encarregado ainda está lá.

Parceiro de Carla na polícia, Tyler sofre para conciliar o trabalho e sua vida conjugal

13. Debriefing

Tyler está atrás de informações sobre o livro. Fale com o velhinho japonês e continue insistindo. Quando seu personagem estiver prestes a desistir, o japa diz que pode ajudá-lo, desde que você ache um livro que ele procura, e lhe dá outro livro do mesmo autor.

Vá ao balcão com a lupa e descubra quem é o autor da obra. A seguir, siga até a mesa ao lado da entrada para saber o ano certo, depois vá para a mesa atrás do velhinho para saber o andar e a cor do setor em que o livro está. Agora é só ir pegá-lo. Aproveite a lupa para dar uma examinada no livro do assassino, assim você vai encontrar um pedaço de papel que pode ser uma boa pista no futuro. Fale de novo com o japonês e saia da livraria.

14. Agatha

Lucas toca a campainha, mas ninguém atende, por isso, entre. Nas duas primeiras salas não há nada de mais. Entre pela porta no final do corredor e abra a outra porta para chegar ao quarto de Agatha. Converse com a velha. Você vai constatar que ela é cega. Apresente-se e diga que você vem da parte de Markus Kane, depois volte e empurre a cega até o local onde estão os pássaros para conversar. Após explicar o que acontece, ela vai pedir que você alimente os pássaros com alpistes que estão guardados no armário. Pegue-os na gaveta de baixo e volte para conversar. Após mostrar as marcas em seu braço, ela pede que você a leve à sala de estar. É a sala antes do quarto. Pegue as velas guardadas na cômoda do mesmo ambiente, depois vá à cozinha e pegue os fósforos. Volte, coloque as velas nos candelabros e acenda todas. Apague a luz, feche as cortinas e sente-se ao lado da velha.

Ela vai hipnotizá-lo e você vai conseguir descobrir o que aconteceu um pouco antes do assassinato. Quando terminar, ela dirá que não pode mais ajudá-lo, mas pede que você volte no dia seguinte no mesmo horário.

15. Questions & Bullets

Carla procura Robert Mitchell, o policial responsável pelo caso. Ele agora é um instrutor de tiro. Fale com ele na penúltima baia. Antes de conversar sobre o caso, porém, ele pede que você faça um treinamento de tiro com ele. O resultado não importa. No fim, Mitchell fala sobre um caso muito semelhante ao que você está investigando.

16. Doubles or Quits

Hora de tentar recuperar seu dinheiro em uma partida de basquete. Faça os comandos corretos e realize dez jogadas perfeitas.

17. The Storm

Você recebe um telefonema, mas ao atender, começa a perceber que vai ter mais alucinações. Faça uma enorme quantidade de seqüências para escapar dos objetos que voam sobre a sua cabeça. Toda vez que uma rajada de vento o atingir, aperte L1 e R1, ou você será arrastado e morrerá com o baque. Depois de escapar de tudo isso, o comando passa para Markus, que aparece para visitá-lo e tentar entender o que está acontecendo. Toque a campainha na porta do lado direito do corredor. Ao entrar, corra para a sacada e salve Lucas. Ele tenta explicar o que aconteceu, mas não consegue.

18. Dark Omen

Carla está em seu apartamento tomando banho. Saia e atenda o telefone. É Tyler, que diz ter encontrado um papel no livro do assassino. Mude o comando para Tyler e passe o fax para Carla, depois volte a controlar a detetive e olhe o papel. Explore o apartamento da investigadora até a campainha tocar. Trata-se de um policial amigo de Carla. Pegue umas taças de vinho e sente-se para conversar. Quando ele começar a jogar tarô, não se preocupe com a escolha das cartas, pois elas são sempre as mesmas.

Depois de dizer coisas assustadoras a Carla, o policial vai embora, mas antes vê o fax e

comenta que é um papel timbrado de banco. Carla liga para Tyler e fala sobre a descoberta. Para levar o papel ao banco, você pode usar qualquer um dos detetives.

19. Face Off

Com Lucas

A polícia vem aí. Você não tem como sair da sua sala, por isso, esconda o livro que está na sua mesa e o papel que está do seu lado direito. Faça as seqüências corretas para saber o que o policial pensa e assim responder às perguntas sem se comprometer.

Com Tyler/Carla

Procure pelo livro na gaveta da esquerda e pegue também a foto, deste mesmo lado. A seguir, pegue a caneta.

20. Back to Agatha

Agatha está morta. Olhe o corpo e uma voz vai lhe falar sobre jaulas. Vá ao quarto dos pássaros e pegue a chave da gaiola no alpiste, que está no mesmo local da missão 14. Abra a gaiola e pegue o papel dentro da jaula, depois suba e fuja pela sacada do quarto.

21. Happy Anniversary

Com Tyler

É o aniversário de casamento de Tyler. Ele chega em casa e sua mulher pede para ele servir o champanhe. Quando ela aparece, está cheia de segundas intenções. Ligue o som e dance com ela. O controle passa para Carla.

Com Carla

Monte o quebra-cabeça. As pistas do restaurante estão na mesa de Tyler e as do banco na própria mesa de Carla. É preciso relacionar as pistas para provar que Lucas é o culpado. Junte os dois livros e você vai ver que as dedicatórias são exatamente iguais. A seguir, relacione as impressões digitais que aparecem no seu e-mail com as encontradas no restaurante para enfim descobrir que Lucas é o assassino. Agora você precisa ligar para Tyler e contar tudo que descobriu. Isso vai acabar com a festa dele.

22. Bloody Washing

Você não controla ninguém. Apenas tem a visão de outro assassinato em uma lavanderia.

23. Confrontation

Os policiais estão prontos para prender Lucas. Na seqüência, Carla invade o apartamento de Lucas e constata que ele está tomado por figuras de rituais satânicos. Ao voltar para a sala, ela recebe o comunicado de que o assassino está entrando na rua e parte, com Tyler, em seu encalço. Quando o comando voltar para Lucas, faça os comandos que aparecem na tela para realizar uma fuga espetacular.

24. Captain Jones is Really Upset

Lucas fugiu, e só resta a Carla e Tyler levarem uma enorme bronca de seu capitão.

25. Fallen Angels Lucas Kane

Lucas tem uma visão em que Agatha diz que ele foi um simples joguete de um mistério muito maior. A seguir, você precisa escapar da batalha com os anjos realizando os movimentos que aparecem na tela.

26. Soap, Blood & Clues Carla

Fale com o policial, que vai lhe dizer que o caso da lavanderia se parece muito com o do restaurante. Observe todas estas pistas. O dono da lavanderia morreu com uma facada no olho, há uma marca de serpente no braço da vítima, sangue no chão, uma mulher morta e uma maleta com sangue ao lado. Com todas estas evidências, Carla sai convencida de que apesar de terem relações, os assassinos não são os mesmos.

27. The Fugitive

A polícia está vigiando o local, por isso, entre pelo beco dos fundos. Como também há policiais no beco, suba pelos canos e depois ande pelo parapeito da janela. A seguir, desça pelo cano do outro lado para sair perto da janela de Tiffany. Pegue uma pedra, quebre a janela e entre.

Deite-se na cama. Ao levantar, você terá uma visão de que Tyler vai procurá-lo embaixo da cama. Agora, assista à TV. Você vai ver uma entrevista sobre um especialista em civilizações Maias. É preciso encontrar este cara, mas antes, abra a geladeira, coma um lanche e tome um leite, enquanto espera Tiffany voltar. Assim que ela chegar, conte o que está acontecendo e esconda-se no armário. Faça as seqüências corretas e Tyler vai embora sem causar problemas.

28. Janos

Carla fala com Janos, que apesar de louco, sabe tudo sobre os assassinatos. A detetive fica surpresa, mas depois Janos parece perder o controle de vez. Ao sair, as luzes se apagam e as

portas das celas são abertas automaticamente. Carla precisa achar a saída em meio ao escuro e uma crise de claustrofobia. Nada muito complicado. Sempre que encontrar algum louco, pare e não se mexa até ele se afastar.

29. Meeting Kuriakin

Ao passar pelo guarda, ele vai informá-lo que o professor está à sua espera. Fale com ele sem levantar suspeitas e pergunte sobre as cobras e as cerimônias de sacrifício.

Escolha falar a verdade quando possível, pois o professor vai ajudá-lo. Assim que vocês saírem para o estacionamento, porém, carros tentarão matá-los. Você tenta salvar a vida do

Markus é padre e se recusa a acreditar na encrenca em que seu irmão Lucas se meteu

cientista, mas ele cai e morre. Tudo que ele lhe diz é que a menina é a chave para o mistério.

30. Myan Secrets

Lucas acorda cara a cara com o oráculo, que invoca uma criatura para persegui-lo. Você deve correr pela mata em busca de salvação. Quando a fera realmente for apunhalá-lo, Agatha aparece e o ajuda fornecendo mais informações sobre a profecia e a garota que você deve procurar.

31. The Clan

Lucas continua em uma espécie de transe. Execute a seqüência correta para escutar toda a conversa entre o oráculo e seus superiores.

A experiente Carla Valenti logo percebe que este caso de assassinato não é como nenhum outro

32. Danger & Obliquity

Você acorda e percebe que o Oráculo está de olho em Markus. Para piorar, Carla e Tyler estão subindo as escadas, prontos para prendê-lo. Não tente sair pela porta. Ligue para Markus. No comando do padre, você pode falar com o estranho que acabou de entrar na igreja ou ainda correr e atender ao telefone. Enquanto isso, Carla invade o quarto errado, dando a Lucas tempo para se esconder. Quando o telefone toca, Lucas fica esperançoso, mas, na verdade, a coisa está ainda mais feia.

33. Fate on Russian Hills

Descubra como ligar a montanha russa. É só acompanhar o corvo que ele vai mostrar o local correto. Use o carrinho da montanha para subir e passe pela plataforma se equilibrando com os botões L1 e R1. Vá atrás de Tiffany e solte-a.

34. Child's Play

Outra vez você está tendo lembranças de sua infância. Seu objetivo é sair com Markus de casa e chegar ao hangar que está assinalado no mapa. Desvie das luzes e siga a linha desenhada no mapa. Seu primeiro problema é um soldado que está vindo em sua direção. Volte e se esconda atrás do jipe até que ele passe. Logo em seguida, outro soldado está no caminho. Escolha um dos irmãos Kane para voltar e jogar uma pedra para distrair o guarda, depois passe para o outro lado com os dois irmãos.

Um pouco mais à frente, você deve escalar um poste de luz para se aproximar do outro hangar. Markus se oferece para distrair o guarda enquanto você sobe no poste. Dê a volta no local e chute o lixo. O guarda vai sair. No controle de Lucas, suba o poste e passe pelas luzes. Ao terminar o percurso há mais uma surpresa.

35. Checkmate!

Faça a seqüência certa e acompanhe a conversa do oráculo com seus superiores.

36. The Pact

Carla recebe um chamado para se encontrar com alguém no cemitério, na tumba de uma garota que acaba de ser enterrada. Seu nome é Tiffany. No funeral, a detetive encontra Lucas, que conta toda a verdade. Faça os movimentos corretos para ler os pensamentos de Carla. Ela irá ajudá-lo.

37. Jade

Lucas tem uma visão sobre a garota e a escola que ela freqüenta, para logo depois acordar assustado no apartamento de Carla.

38. Frozen to the Bone

Carla pode ou não falar a verdade para Tyler. A esposa dele aparece e diz que está saindo da cidade. Você pode deixá-lo ir ou fazer com que ele continue na policia. Não importa sua escolha, tudo vai acabar do mesmo jeito.

39. Where is Jade?

Hora de localizar a garota no orfanato antes do Oráculo. Ela está no último quarto do lado esquerdo. Não importa a velocidade com que você a encontre, seu inimigo vai aparecer para atrapalhar. Depois do discurso do cara, corra pela escada de incêndio. Lá fora o Oráculo aparece novamente e você precisa confrontá-lo.

A batalha é dura, com muitos movimentos em pouco tempo. Depois de deixar o Oráculo com medo, é hora de pegar a garota e fugir dos helicópteros. Corra pelos telhados e pela parede até encontrar Agatha, que se revela uma misteriosa forma de inteligência artificial. Não entregue a garota para ela.

40. Bogart

Siga o mendigo, pois ele vai falar sobre os clãs secretos. Você está no acampamento dos invisíveis e deve encontrar uma fonte de Croma. Ela está na base militar onde Lucas e seu irmão passaram a infância.

41. Revelation

Aqui Lucas descobre que foi afetado por partículas de Croma ainda na barriga da mãe.

42. Final Countdown

São três finais diferentes, todos definidos pelo resultado da batalha a seguir:

Final Bom

Escape dos soldados, vença a luta contra o Oráculo e ganhe também a briga com a entidade de inteligência artificial. Você vai assistir ao mundo voltando ao normal.

Final Neutro

Perca a luta contra o Oráculo e ganhe da inteligência artificial. Tudo parece normal, mas você sabe que o Oráculo está planejando algo.

Final Ruim

Perca as duas batalhas para ver o final mais sinistro, com o mundo tomado por gelo e os humanos forçados a viver no subsolo.

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

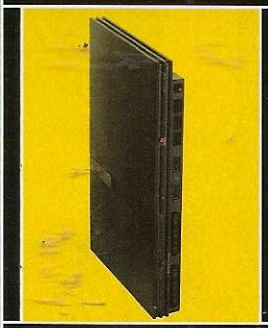
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215

Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

Garota PlayStation
Novembro 2005

Fotos: Valério Romahn – Produção: Alda Lima
Maquiagem: Alexandre Corbanezi

Dicas e Truques para PlayStation®

FICHA DA GATA
Nome completo: Natália Azeredo
Idade: 20 anos
Casada, solteira ou enrolada: namorando
O que faz: trabalha no departamento de relações públicas da Editora Europa e cursa publicidade e propaganda.
O que a gata curte: dançar e viajar

GOSTOU DA GAROTA?
Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Natália, visite o site da Editora Europa: **www.europanet.com.br**.

Para cada interesse, uma

Há mais de 18 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo bem explicadinho para você não errar

Aqui, as informações para você aproveitar oportunidades; aumentar as vendas; administrar bem e cuidar melhor da sua carreira ou empresa.

A maior e melhor para profissionais ou amadores avançados. Todas as novidades da fotografia digital e convencional você só encontra aqui.

Se você acredita em software livre, precisa ler todo mês a Linux PC Master. No CD-ROM, sempre as mais recentes e melhores distribuições.

A maneira mais fácil de aprender informática. No CD-ROM, cursos completos, em português, e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 10 anos, a revista com CD-ROM mais vendida no Brasil. Sempre com programas completos para profissionais e toda a família.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade.

Essa é a revista de videogames mais vendida do Brasil. Previews, detonados e dicas só para quem tem PlayStation 1, 2 ou PSP.

Se for jogo, a Game Master detona. Traz previews e dicas para XB, PS1, PS2, GC, GBA, DS, PC. E mais um livro de detonados.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês, nossos repórteres revelam novos lugares que valem a pena conhecer.

Uma revista só para webmasters, webdesigners e programadores. Ainda, todo mês, um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas.

Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.

Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos remasterizados, com ótima qualidade de som e imagem.

ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Zipper Interactive **Na Internet:** www.socom3.com **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 (até 32 online)
Ponto Forte: Clima de tensão e desafio **Ponto Fraco:** Gráficos pouco detalhados e bugs irritantes **Gráfico:** 7,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,5 **Diversão:** 9,0

NOTA **8,5**

SOCOM 3

Seqüência mais que aguardada da série de combate online do PS2 traz inovações nos armamentos, no sistema de comando e no uso de veículos

por Danilo Porto Bastos
e Leandro Rodrigues

Os americanos gostam mesmo de assumir o papel de salvadores do planeta. Em *SOCOM 3*, só para variar, você deve mais uma vez representar o invencível exército americano em outra cruzada contra as forças do mal espalhadas pelo mundo. A história, como em quase todos os jogos de guerra atuais, é tosca e batida, mas no jogo, que é o que importa, sobra diversão.

Como nas versões anteriores, você assume o papel de um dos integrantes do SOCOM (Comando de Operações Especiais ou Special Operations Command, em inglês). Para garantir a sua capacidade de combater milícias rebeldes e terroristas pelo planeta, você tem à sua disposição uma enorme gama de armas e equipamentos, além do apoio dos outros três soldados do seu batalhão.

As novidades desta vez ficam por conta dos veículos, da capacidade de personalização das armas e do sistema de comando. As máquinas, que agora estão disponíveis tanto para o controle dos jogadores quanto dos bots (os oponentes ou aliados controlados pelo computador), incluem jipes blindados, transportes de soldados em geral e até lanchas fortemente armadas. Quanto ao novo sistema de armas, o sistema de personalização permite equipar seus rifles ou pistolas com acessórios como miras a laser ou mesmo lançadores de granada. Para completar o pacote, o novo sistema de comandos do jogo (Team Command Action, ou TCA) também foi ampliado, mas continua simples de usar.

Quanto à parte técnica, *SOCOM 3* traz músicas adequadas e efeitos sonoros quase perfeitos, mas peca pela engine gráfica irregular. Bugs na construção dos cenários e oscilações gritantes na qualidade visual das fases são comuns. Nada disso, porém, ofusca as melhorias do jogo, principalmente a capacidade de suportar até 32 jogadores simultâneos na internet. Por isso, confira agora o detonado das missões principais e, na página 59, um guia com as novidades do modo online para não fazer feio na guerra.

Jogo cedido por **Xtreme Games**
(0xx11) 4771-6244

Controles

Analógico esquerdo - Mover
Analógico direito - Mirar
Digital ↑ e ↓ - Mudar visão
Digital ← e → - Espiar pelas laterais
✖ - Ação
■ - Pular
▲ - Abaixar/Levantar
● - Opções de comando
L1 - Equipamento secundário
R1 - Atirar
L2 - Comando rápido
R2 - Inventário
L3 - Função de tiro da arma
R3 - Descrição
SELECT - Objetivos e mapas
START - Menu de Pause

Missão de reconhecimento

GO! GO! GO!

Os Nav-Points são indicações via satélite do destino que sua equipe deve tomar. Às vezes, você poderá escolher qual das indicações seguir primeiro, mas normalmente há apenas uma que, quando alcançada, ativa a exibição do próximo ponto.

NÃO FIQUE PERDIDO

O mapa do jogo (SELECT) é um de seus maiores aliados. Com ele, você pode verificar não só o andamento dos objetivos da fase como também conferir a localização de becos, saídas, itens importantes e até mesmo o trajeto a seguir no objetivo selecionado!

SALVANDO O MUNDO

NORTE DA ÁFRICA - OPERAÇÃO FÚRIA GLOBAL

Você deve combater o North African Patriotic Front, uma milícia rebelde de Marrocos liderada pelo General Mahmood, que está conquistando vários países do norte da África. Para eliminar esta ameaça, você conta com a ajuda de Naveed Samir, líder da resistência armada na região.

Flashpoint (Missão Treino)

Objetivos:

• **Encontrar-se com a equipe Bravo** – Quando chegar ao ponto de encontro, entre no M1114 (o veículo blindado) e siga os Nav-Points.

• **Ir para a saída** – Assim que você chegar ao Nav-Point Juliet, saia do carro e siga a pé para o Nav-Point Kilo. Use o barco para chegar ao Nav-Point Lima e elimine os inimigos do vilarejo. Mais à frente, use os explosivos no portão para entrar na fortaleza e siga até o Nav-Point Yankees. Derrote todos os oponentes até que o helicóptero chegue para resgatá-los.

1- Deep Strike

Objetivos:

• **Encontrar-se com as forças de resistência (Nav Point Charlie)** – Não se esqueça de destruir as duas caminhonetes inimigas no caminho.

• **Emboscar o comboio (Nav Point Delta)** – Fique nas laterais da estrada e destrua todos os veículos que passarem pelo local.

• **Proteger a fortaleza**

• **Desativar o rádio** – Seja rápido ao invadir a fortaleza, mas cuidado para não alertar os soldados. O rádio a ser desativado está na última casa.

• **Destruir a torre de comunicação (Nav-Point India)** – Derrote os inimigos e coloque os explosivos na base da torre.

• **Encontrar o líder da resistência** – Siga os Nav-Points até chegar à Point Kay.

2 - Escalation

Objetivos:

• **Destruir a ponte** – Comande seu soldado para plantar os explosivos no local indicado.

• **Proteger o portão principal** – Vá para a parte de trás da fortaleza e destrua os inimigos.

• **Destruir o depósito** – Entre na cidade fortificada e siga pelas ruas. Invada o local e plante os explosivos na área marcada.

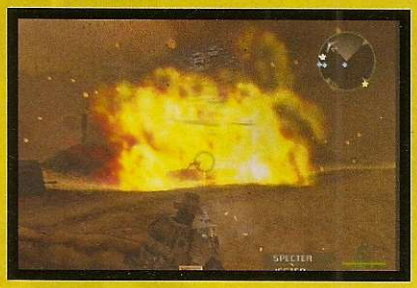
3 - Riposte's Primer

Objetivos:

• **Destruir os lançadores de mísseis** – Instale os explosivos nas laterais dos lançadores de mísseis para inutilizá-los, depois investigue a grande caixa que está ao lado do primeiro lançador.

• **Destruir o tanque** – Para destruir o blindado que aparece mais à frente, use a bazuca.

4 - In the Balance



Objetivos:

• **Proteger os postos de defesa** – Depois de eliminar a oposição, um tanque especial aparecerá. Utilize o item *designator* para destruí-lo.

• **Invadir a cidade fortificada** – Quando concluir a invasão, proteja o transporte dos aliados.

5 - Day of Reckoning

Objetivos:

• **Resgatar o civil** – Encontre Marcy Raines e algeme-a (*restrain*). A seguir, selecione-a com a mira e escolha a opção "*Follow*".

• **Escoltar Marcy** – Agora você deve levar Marcy em segurança até a saída da cidade.

• **Capturar o Coronel Serwat** – Para prender o militar, é preciso ser rápido. Se o Coronel fugir, persiga-o e use granadas do tipo flashbang para forçá-lo a se render.

Estatuto do fuzileiro

• A dificuldade do jogo é alta e com poucos tiros você pode ser eliminado, por isso, não tenha pressa e abuse dos tiros à distância para não ser atingido à toa.

• Os *checkpoints* não salvam o jogo, ou seja, se você sair da fase no meio ou desligar o aparelho, o seu progresso será perdido. Por isso, sempre que passar por um *checkpoint*, acione o Menu de Pause e use a opção Save Checkpoint Data para registrar seu progresso manualmente no memory card.

• Mova-se lentamente pela água e use sombras ou plantas para ficar escondido e aproximar-se furtivamente dos inimigos.

• Cuidado! Seu personagem não consegue usar armas enquanto estiver nadando.

• Na água, use o botão ▲ para fazer seu soldado submergir ou emergir.

• Fique esperto na hora de mirar. Se aparecer um ícone azul na parte de baixo da tela, é sinal de que a função de comando rápido está disponível. Acione-a com o botão L2.

• Segure o R1 para arremessar as granadas a uma distância maior.

• Para facilitar a rendição de um inimigo, utilize granadas de luz (flashbangs).

6 - Wake of the Fallen

Objetivos:

• **Encontrar o General Mahmood** – Siga até os soldados americanos e pegue o veículo blindado.

• **Busca nos vilarejos** – Em cada uma das duas vilas há uma casa aberta; pegue os itens em cima das mesas antes de seguir.

• **Capturar o General Mahmood** – Vá para o local indicado no mapa com um "X" azul.

SUL DA ÁSIA - OPERAÇÃO RELÂMPAGO ACORRENTADO

Um grupo criminoso que se autodenomina Fist and Fire está roubando carregamentos de armas para vendê-los no mercado negro. No último ataque, eles levaram a carga do navio Breckneck, que estava transportando mísseis e outros armamentos. Obviamente, sua equipe deverá localizar a carga roubada e acabar com a rede criminosa.

7 - Nautical Salvage

Objetivos:

• **Defender o Outpost** – Elimine toda a resistência no caminho e na base.

• **Defender o Breakneck e a carga** – Continue derrotando os oponentes para manter o navio a salvo. Para passar pela última porta, utilize um explosivo.

• **Investigue o depósito** – Use explosivos no portão para invadir o local.

• **Encontre Magpie e saia.**

▲ Ser bom com as armas é importante, mas se você quer realmente ter sucesso em SOCOM, é bom aprender a utilizar o TCA para comandar os seus subordinados sem perder muito tempo

8 - Friend or Foe

Objetivos:

• **Coletar informações** – Entre nas vilas sem ser visto e utilize Magpie para obter as informações com os nativos (*villager*). Para que seu parceiro vá interrogá-los, posicione a mira sobre um nativo e, na tela de comandos, "*Friendly*", "*Move to...*" e depois "*Crosshairs*".

• **Bloquear as comunicações** – Em uma construção parecida com um moinho há um buraco no chão. Desça e desative o rádio, depois siga os Nav-Points para completar a tarefa.

• **Libertar o vilarejo** – Derrote todos os oponentes, depois pegue a lancha.

• **Destruir os suprimentos** – Após seguir os Nav-Points, aplique os explosivos no pilar central do depósito para detonar tudo.

9 - Heart of the Fist

Objetivos:

• **Liberar a praia** – Siga o caminho eliminando todos os oponentes que encontrar.

• **Localizar a carga do Breakneck** – Uma parte da carga está no primeiro acampamento depois da praia, destacado em roxo no mapa. Para encontrar as outras duas partes, desça ao subterrâneo. Uma delas você encontra seguindo o corredor do meio. Para chegar à outra, desça pelo corredor da direita e procure por entre as caixas na próxima área.

• **Resgatar o capitão do Breakneck** – Ao descer para o nível subterrâneo, siga pelo corredor da esquerda.

• **Capturar Hari Raman vivo** – Se o inimigo não cooperar use *flashbangs*

• **Salvar o Primeiro Oficial (First Mate) do navio** – Ele está no fim do caminho, à esquerda.

POLÔNIA - OPERAÇÃO TEMPESTADE DE INVERNO

O grupo terrorista conhecido como New Slavic Order, liderado pelo militar veterano Bogdan Kurasz - o FatCat, pela especialista química Dra. Basia Miranova e pelo articulador político Krzysztof Gryc - The Griffin, está produzindo armas de destruição em massa

no leste da Europa. Você precisa eliminar esta ameaça em definitivo antes que eles consigam utilizar as armas com o gás venenoso.

10 - Nightcrawler

Objetivos:

• **Encontrar o moinho** – Basta ir ao local indicado no mapa. Você tem explosivos, mas não os coloque no moinho agora. Como esta é uma missão secreta, você não poderá ser visto, por isso seja cauteloso e utilize as visões noturna e térmica, além de armas com silenciador (*supressor*).

• **Encontrar a casa principal** – Ela também está marcada no mapa, basta se aproximar.

• **Vigília do Bravo** – Posicione a equipe Bravo no pequeno morro próximo à casa principal (destacado em roxo no mapa) e escolha a opção de comando "*Hold Position*" ou então escolha "*Bravo*" e depois "*Overwatch*".

• **Crie uma distração** – Se você achar que é muito difícil invadir a casa sem arriscar a missão, volte ao moinho agora e exploda as engrenagens. Isso irá chamar a atenção dos inimigos e fazer com que eles saiam da casa principal. Se você prefere um desafio mais intenso, porém, pode tentar invadir o local sem cumprir este objetivo.

• **Grampear o telefone e o computador** – Entre na casa principal. Grampeie o telefone na cozinha e o laptop na mesa da sala principal.

• **Ir para a saída** – Do mesmo jeito que você entrou na área de combate, deve sair, sem ser detectado. Siga com extrema cautela rumo ao local indicado no mapa.

11- State Security

Objetivos:

• **Encontrar e salvar a primeira-dama.**

• **Neutralizar todos os inimigos.**

Comanda quem pode

O TCA, ou Team Command Action, é uma das funções mais legais de *SOCOM 3* para quem quer se sentir um verdadeiro líder. É verdade que nas partidas online você pode utilizar o headset para comandar, mas o sistema é bem útil para quem não está a fim de gastar a voz.

Para facilitar as tarefas, é importante que você saiba como funcionam os comandos e quando utilizá-los. Se você precisa proteger uma área muito aberta, por exemplo, mande um soldado ficar no modo *Overwatch*, vigiando um dos lados, enquanto você protege o outro. E se estiver com receio de levar um tiro ao entrar em alguma área inexplorada, mire no local, use a opção *Breach* e deixe que o soldado vá na sua frente.

Antes de dar ordens, porém, é preciso definir quem vai obedecê-las. Para isso, acesse a primeira tela de opções com ● e escolha uma das seguintes alternativas:

FIRETEAM - todos os seus soldados.

ESCORTEE - personagens que você estiver escoltando.

FRIENDLY - personagens aliados.

ABLE - o soldado que estará sempre com você. No caso, o Jester.

BRAVO - os dois soldados extras, que variam de acordo com o capítulo.

Após selecionar a unidade, você pode finalmente dar a ordem. Veja a seguir, os comandos disponíveis no menu:

Deploy:
Faz o soldado utilizar o item especial que ele estiver carregando (explosivos, scanner) no local em que você estava mirando quando ativou o comando.

Action:
Com esta ordem, o combatente interage com o alvo que você estava mirando quando ativou o comando. Se for uma porta, por exemplo, ela é aberta.

Fire at Will:
Libera seus subordinados para que atirem à vontade, ao primeiro sinal do inimigo.

Hold Position:
Faz com que o soldado fique aguardando no local onde ele se encontra atualmente.

Follow:
Use esta ordem para mandar um aliado segui-lo.

Hold Fire:
Com este comando, seus soldados só atiram se forem atacados primeiro.

Move To:
Esta ordem é dada para que o soldado vá para o local que você estava mirando quando ativou o comando.

Regroup:
Use esta opção para fazer o aliado selecionado vir para onde você está.

Breach:
Com esta ordem, o soldado avança na direção em que você estava mirando quando ativou o comando, atacando todos os inimigos.

Escort:
Acione esta opção para ordenar que o soldado proteja outro personagem.

Overwatch:
Com este comando, o soldado selecionado sai para patrulhar a área na direção em que você estava mirando quando deu a ordem.

Cover Target:
Ao ativar esta ordem, o soldado irá atacar todos que se aproximarem do alvo que você estava mirando quando ativou o comando.

Clear Area:
Dê este comando para que o soldado ataque todos que aparecerem na área.

Get Down:
Faz com que o aliado selecionado se abaixe, sem abandonar o local onde está.

Mount:
Esta ordem faz com que o soldado entre no veículo que você estava mirando quando acionou o comando.

Dismount
Ordena que o soldado saia do veículo.

• **Retirar a primeira-dama do local** – Pegue a lancha e siga até os esgotos. Suba as escadas no fim do caminho e em seguida atravesse a cidade para entregar a primeira-dama em segurança no local indicado.

• **Impedir a fuga dos seqüestradores** – Para cumprir a tarefa, atire nos furgões até que eles parem, depois elimine os terroristas.

12 - Retribution

Objetivos:

• **Eliminar os inimigos nas estradas, chalés e ruínas** – Entre no veículo blindado e acabe com qualquer coisa que se mexer.

• **Eliminar os inimigos da casa principal.**

• **Invadir a taverna** – O local fica próximo à casa principal, onde você grampeou o telefone e o PC na missão anterior.

• **Entrar nas minas de sal e eliminar todos os oponentes** – Pegue o laptop na sala do projetor e depois siga pela floresta. Fique atento ao campo minado, logo após os vagões abandonados.

• **Capturar FatCat** – Ele está escondido no casebre após o campo minado.

13 - Waterlogged

Objetivos:

• **Localizar Dra. Miranova** – Esta é outra missão secreta, por isso, seja muito cauteloso. Para completá-la, entre no prédio indicado no mapa (ou dê a volta nele) e focalize a Dra. Miranova à distancia, com o auxílio do binóculo.

• **Localizar Krzysztof Gryc** – Repita a mesma técnica que você usou com a Dra. Miranova para focalizar Gryc. Procure seguir pelas laterais do mapa até chegar ao local indicado.

• **Ir para a saída** – Novamente você terá de seguir até o local indicado sem deixar rastros.

14 - Brewed Chaos

Objetivos:

• **Eliminar todos os inimigos** – Vá para as áreas indicadas do mapa (*Safehouse, Courtyard* e *Brewery*). Pegue a lancha para facilitar o serviço e derrube todos que estiverem no caminho.

• **Neutralizar a Dra. Miranova e Krzysztof Gryc** – Os alvos estão na última área de combate do mapa e não irão ceder sem uma boa luta. Para cumprir o objetivo, pode-se tanto capturá-los com vida como simplesmente eliminá-los.

• **Defender o *Brewery*** – Na batalha final, mais uma vez, você tem de sobreviver em uma posição defensiva. Os inimigos que vêm pelo leste ou pelo oeste podem ser facilmente derrotados com o auxílio das artilharias fixas ao lado da construção. Seja rápido, não poupe munição e fique sempre atento ao radar. Depois, é só curtir o merecido final.

Não ignore os veículos. Além de facilitarem sua locomoção pelo cenário, suas armas são muito úteis durante os combates e eles oferecem proteção extra

Espólios de Guerra

Veja a seguir como liberar armas, veículos e itens extras de *SOCOM 3*:

NÍVEIS DE DIFICULDADE:

Dificuldade Captain
Termine o jogo na dificuldade Commander.

Dificuldade Admiral
Termine o jogo na dificuldade Captain.

ARMAS:

GROM Weapons
Termine o jogo no nível CAPTAIN.

SBS Weapons
Termine o jogo no nível COMMANDER.

SEAL Weapons
Termine o jogo no nível ENSIGN.

Terrorist Weapons
Termine o jogo no nível LIEUTENANT.

IW-80 A2 e STG-77
Termine o jogo no nível ADMIRAL

ITENS:

Front Grip e Medium Scope
Termine o jogo na dificuldade Captain.

PERSONAGENS E ROUPAS:

Killjoy – Complete a Missão de Treino.

Seal Jungle Ghillie Suit – Complete as missões do Norte da África nas dificuldades Commander, Captain,ou Admirai.

Terrorist Jungle Ghillie Suit – Complete as missões do Norte da África nas dificuldades Commander, Captain ou Admiral.

Coldkill – Complete as missões da Polônia em qualquer dificuldade.

Seal Winter Ghillie Suit – Complete as missões da Polônia nas dificuldades Commander, Captain ou Admiral.

Terrorist Winter Ghillie Suit – Complete as missões da Polônia nas dificuldades Commander, Captain ou Admiral.

Hari Raman – Complete as missões do sul da Ásia nas dificuldades Captain ou Admiral.

Seal Desert Ghillie Suit – Complete as missões do sul da Ásia nas dificuldades Commander, Captain ou Admiral.

Terrorist Desert Ghillie Suit – Complete as missões do Sul da Ásia nas dificuldades Commander, Captain ou Admiral.

Guerra Mundial

MODO ONLINE

Desafios extras, mapas imensos e muita mobilidade são algumas das novidades no modo online de Socom

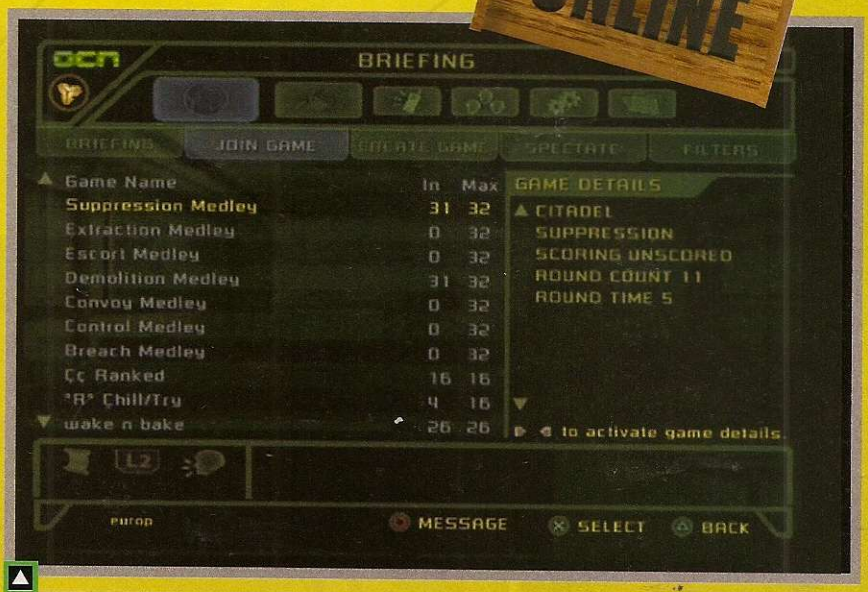
Mesmo quem já seguiu o detonado e terminou a história de *SOCOM 3* tem ainda muitos desafios para enfrentar pela internet, se tiver um acesso de banda larga e o modem do PS2. E o melhor é que todos os extras que você destravou no jogo principal podem ser usados nas disputas multiplayer.

Logo de cara, os jogadores já percebem como tudo ficou maior. Os mapas pequenos dos jogos anteriores sumiram, dando lugar a ambientes até seis vezes maiores, que contam com a opção de jogar de dia ou à noite. A mudança de dimensão mais importante, porém, é no número de jogadores. Se antes apenas 16 pessoas podiam entrar na guerra simultaneamente, agora este número saltou para 32. Não é à toa que os cenários ficaram maiores.

Só esta novidade já seria suficiente para agradar aos fãs da série, mas as mudanças não param por aí. O visual, apesar de não ser um ponto forte do jogo, foi reformulado para acomodar melhor tantas pessoas. Os cenários estão mais limpos e abertos, os efeitos de vegetação e água melhoraram um pouco e os lags, as eventuais travadas que incomodavam muito nas versões anteriores, diminuíram bastante. Já o som é um capítulo à parte. Se no modo história ele já é um ponto positivo do jogo, nas disputas online é fator essencial, principalmente quando é necessário localizar os inimigos à distância.

Outra mudança fundamental foi a inclusão de veículos nos mapas online. Isso abre um enorme leque de estratégias novas para as disputas, já que, além de portar armas, os carros e lanchas dão proteção extra a seus ocupantes, uma vez que é preciso danificá-los primeiro antes de poder ferir os oponentes. Isso sem contar que, dada a nova dimensão dos mapas, a presença de meios de transporte rápidos é essencial para deslocar os soldados com rapidez.

Outro aspecto que mudou muito foi a simulação física. Todos os movimentos do soldado agora dependem do que você está carregando. Se você equipar-se com uma arma leve, por exemplo, haverá menos peso para carregar e o soldado vai se movimentar mais rápido. Caso você decida carregar um lança-mísseis, pode esquecer a agilidade.



Com os novos menus, ficou bem mais fácil selecionar uma partida online ou manter o contato com os colegas de jogo

Os novos mapas agora comportam até 32 jogadores

O balanceamento entre as armas também mudou. Tanto os Seals quanto os terroristas agora utilizam sempre equipamentos de poder equivalente. Um ponto novo que pode causar certa estranheza aos jogadores veteranos é que para manter clãs, tags e lista de amigos no jogo, é necessário ter em mãos um número de cartão de crédito. Uma "taxa" no valor de 1 dólar é cobrada e posteriormente reembolsada ao jogador, apenas para usar o número como identificação. Tudo isso para impedir que trapaceiros e outros tipos de jogadores mal-intencionados estraguem a experiência de jogo na rede.

Dicas para não ser pato

- Aproveite bem os novos recursos do jogo para não ser pego de surpresa.
- Um mesmo mapa agora tem diversas rotas que levam ao objetivo. Conhecê-las é essencial para quem quer se tornar um bom líder de equipe.
- Os veículos chegaram para dominar, por isso, aprenda logo a utilizá-los para se proteger e chegar rapidamente aos objetivos.
- Trabalho em equipe é essencial, por isso, procure jogar sempre com as mesmas pessoas. Na internet, além de poder conversar sobre o novo jogo em comunidades do Orkut, há também o fórum da UOL Jogos, que é o ponto de encontro de muitos membros de clãs nacionais.
- O Headset é um acessório fundamental para jogar online. Além de passar melhor o clima do jogo, só com este acessório você pode se comunicar com seus parceiros mais rapidamente, por voz.
- Saber balancear equipamentos com objetivos também é importante. Se o tempo para completar uma tarefa está curto, o melhor é se livrar das armas pesadas e priorizar a velocidade do soldado.

Quer dicas, muitas dicas?

Edição 81 - R$ 6,90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes do maior desafio que Solid Snake vai enfrentar no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

Edição 80 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9, com a dica de ouro do drible elástico
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

Edição 79 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP, muita ação com os grafiteiros no PS2
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

Edição 78 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2; Psychonauts

Edição 77 - R$ 6,90

- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo
- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

Edição 76 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

Edição 75 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos deste novo jogo rei dos rachas

Edição 74 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Reviews (PS2):** Champions: Return to Arms; NBA Street V3; Eye Toy Monkey
- Dicas especiais para o The Punisher; Shadow of Rome

Edição 73 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** KOF 94 Re-bout; Dragon Ball Z Budokai 3; Syberia II; Capcom Fighthing Jam
- **Reviews (PS2):** Airborne Troops; Mercenaries; Xenosaga II
- **GRÁTIS:** Pôster duplo. Frente com galeria de jogos e verso com 800 top dicas

Edição 72 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- **Reviews (PS2):** Golden Eye; Bard´s Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII
- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2

Almanaques da PlayStation

Ed. Extra 10 - R$ 11,90

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

Ed. Extra 9 - R$ 9,90

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

Ed. Extra 8 - R$ 9,90

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

Ed. Extra 7 - R$ 11,90

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

Ed. Extra 6 - R$ 14,90

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálogo inédito de jogos

Aqui tem! Confira.

Quer ganhar 2 edições da revista PlayStation? Ligue e saiba como!

Lançamentos para gamemaníacos!

Anime Invaders Ed. 2 - R$ 8,90

A revista que trata de games baseados em animes ou animes baseados em games. Destaques:

- ▸InuYasha: especial com 22 páginas! Detalhes da história, os principais personagens, todos os games e um resumo dos 167 episódios
- ▸18 páginas exclusivas e detonado do Bleach
- ▸GRÁTIS: CD-ROM com Priston Tale, o MMORPG do momento

Esp. Dicas & Truques Para Games

Aqui você encontra dicas, trapaças, golpes e segredos para 281 jogos. São 4.821 dicas exclusivas. Confira alguns jogos:

- ▸GTA San Andreas
- ▸Resident Evil 4
- ▸Tomb Raider 1, 2, 3, 4 e 5
- ▸God of War

Game Master: a revista que tem dicas para todos os consoles

Edição 9 - R$ 8,90

- ▸Na revista: Hulk (PS2/XB/GC); preview e info do jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
- ▸No Guia Completo Detonado: Darkwatch (PS2/XB); Jump Superstars (DS) e Geist (GC)
- ▸GRÁTIS: CD com Priston Tale

Edição 8 - R$ 8,90

- ▸Na revista: Killer 7 (PS2/GC); Delta Force: Black Hawk Down (PS2/XB/PC)
- ▸No Guia Completo Detonado: Especial Yu-Gi-Oh! Trial to Glory World (GBA) e segredos para os melhores jogos da saga

Edição 7 - R$ 8,90

- ▸Na revista: Destroy All Humans (PS2/XB); Conker Live & Reloaded (XB); MOH: European Assault (PS2/XB/GC); Batman Begins (PS2/XB/GC)
- ▸No Guia Completo Detonado: Metal Gear Solid 1, 2 e 3

Edição 6 - R$ 8,90

- ▸Na revista: Pokémon Emerald (GBA); Star Wars 3 (PS2/XB); tudo o que você precisa saber sobre o PS3, Xbox 360 e Nintendo Revolution
- ▸No Guia Completo Detonado: GTA San Andreas (PC/PS2/XB)

Edição 5 - R$ 8,90

- ▸Na revista: The Warriors (PS2/XB); Jade Empire (XB)
- ▸No Guia Completo Detonado: Midnight Club 3(PS2/XB); Need for Speed Underground 2 (PS2/XB/PC /GC); Forza Motorsport (XB)

Para comprar ligue para (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67 e informe a OFERTA 125. Se preferir, acesse nosso site www.europanet.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - **OFERTA 125**

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete*

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão: ☐Amex ☐Credicard ☐Diners ☐Visa ☐Mastercard

De número (verso do cartão): |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Validade |_|_|_|_|

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro:_____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade:_____ Tel.: (___) _____

Celular: _____ RG_____ CPF_____

Oferta válida de 01/11/2005 a 30/11/2005, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

MORTAL SHAOLIN

Enfim um Mortal Kombat que foge da fórmula batida sem matar os fãs de desgosto

por Leandro Rodrigues

Ampliar o mundo de *Mortal Kombat* indo além do tradicional esquema de luta que fez sucesso na década de 90. A idéia não é nova na série, mas a diferença é que, desta vez, ao contrário do que aconteceu com *MK Special Forces*, do PS1, o resultado não foi um fiasco completo.

O enredo se desenvolve entre o final do primeiro jogo e o desenrolar do segundo. Isso proporciona aos fãs uma chance inédita de acompanhar mais de perto acontecimentos que foram apenas história escrita na época em que *Mortal Kombat* estava no auge. O apelo nostálgico de *Shaolin Monks* é mesmo forte. Do narrador oficial aos Fatalities, todos os elementos mais marcantes da série estão lá.

Se para um fã de *Mortal* a inovação é grande, para quem está acostumado com jogos de ação, não há muito o que comentar. Os gráficos não são de primeira linha, o sistema de jogo é batido e os vídeos estão medonhos. A movimentação dos personagens, porém, elemento importantíssimo em qualquer *Mortal Kombat*, está ótima, e os cenários são reconstruções precisas das arenas clássicas do título. O som também é fiel à série, mas aqui vale uma ressalva: depois de algumas batalhas não há quem agüente os gritinhos do Liu Kang.

KUNG LAO

O Torneio de Mortal Kombat era a única maneira de Kung Lao resgatar a honra de antepassados. Para seu azar, no entanto, ele não teve seu nome aprovado para representar a ordem de Shaolin, por isso resolveu se disfarçar de guarda e esperar o momento certo para eliminar Shang Tsung. Sua ação acabou salvando todos os seus companheiros de um misterioso terremoto, mas o tremor ajudou Shang e seus comparsas a fugirem.

Estilo de combate

Apesar de ter uma filosofia parecida com a de Liu Kang, seu estilo de combate é totalmente diferente do rival. Kung Lao também é um ótimo lutador de artes marciais, mestre nas técnicas de Mantis e Shaolin, mas sua principal habilidade é a capacidade de usar seu chapéu laminado para cortar os inimigos.

Golpes de Kung Lao

FATALITIES

Body Slice	→, →, →, →, ■
Rabbit Beat	↑, ↑, ↑, ↓, ■
Mid Air Slice	↑, ↑, ↑, →, ■
Head Toss	←, →, ←, ←, ■
Buzzsaw	→, →, ↑, ↑, ■
Head Ache	↑, ↓, ↑, →, ■
10.000 Chops	↑, ↑, ←, ↑, ■
Arm Cutter	←, →, ←, ↓, ■
Friendly Rabbit	←, ↑, →, →, ■

MULTALITIES

Tornado	↑, →, ↓, ←, ▲
Hat Kontrol	←, →, →, ←, ▲

BRUTALITY

Razor Edge	←, ←, ↑, ↑, ●

Distribuidora: Paradox Entertainment **Produtora:** Midway **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Ver um enredo conhecido por outro ângulo **Ponto Fraco:** Som fraco e vídeos medonhos **Diversão:** 7,5 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 6,5 **Gráfico:** 8,0

NOTA 7,5

KOMBAT MONKS

LIU KANG

Antigo membro da sociedade White Lotus, Liu Kang ganhou o direito de representar a ordem de Shaolin no grande torneio de Mortal Kombat. A escolha foi acertada. Liu Kang mostra que tem habilidade e consegue derrotar com o bruxo Shang Tsung, mas um misterioso terremoto impede Liu Kang de acabar com ele de uma vez por todas.

Estilo de combate

Liu Kang foi treinado nos templos de Shaolin e, por isso, utiliza como técnica de luta os estilos Shaolin Animal Kung Fu e Jeet Kun Do. Além disso, o expert em artes marciais possui a habilidade de invocar fogo para atirar em seus inimigos ou aplicar em armas.

História

A trama de *Shaolin Monks* começa logo após a batalha final do primeiro torneio de Mortal Kombat. Depois de enfrentar os melhores lutadores, Liu Kang derrotou o vilão Shang Tsung e salvou o mundo real de uma catástrofe.

Este é o final do primeiro *Mortal Kombat*. A novidade é que, após a disputa, um terremoto misterioso causou uma enorme confusão. Isso permitiu que tanto o vilão Shang Tsung quanto seus capangas usassem uma passagem para fugir do mundo real. A catástrofe só não foi maior porque Kung Lao, que estava disfarçado durante todo o torneio, apareceu na hora crucial e ajudou seus companheiros a escaparem do local em ruínas, salvando suas vidas.

Mas a catástrofe rola mesmo quando os guerreiros voltam a Wu Shi Academy, tomada por Baraka e sua legião de Tarakas. Para combater a conspiração, Raiden convoca os membros da Shaolin Monks para derrotar Shang Tsung também fora do mundo real, e é aí que começa o desafio de *Shaolin Monks*, que você vê detonado nas páginas a seguir.

Golpes de Liu Kang

FATALITIES	
Shaolin Soccer	↓, ←, ↑, →
Bone Break Kombo	←, ↑, ↑, →
Fire Kick Combo	→, ←, ↓, ↓
Flipping Uppercut	↑, →, ↓, ←
Dragon Morph	↓, →, ←, ←
Fatal Stomp	←, ←, ←, ↑
Head Smash	→, ↑, →, ↑
Fireball Kick	←, →, ↓, ↓
Arm Rip	↓, ←, →, ↑
MULTALITIES	
Fire Trails	↑, ↓, ↑, ↓, ▲
Dragon Fury	←, →, ↑, ↑, ▲
BRUTALITY	
Rage Mode	→, ↑, ↓, ↓, ●

Detonado

Goro's Lair

1 Logo na primeira tela você vai conhecer os fracos orgs. Aproveite para treinar seus movimentos e faça a festa. Siga em frente pelas portas que se abrem e suba pelos parapeitos para chegar ao alto da ponte e encontrar Scorpion. O ninja vai fugir antes que você tente fazer alguma coisa. Na sala seguinte, seu herói deve fazer o primeiro Fatality para acessar a próxima sala. Espere o marcador do canto superior esquerdo da tela encher e realize a seqüência mostrada.

2 Na tela da fogueira, jogue um corpo sobre a parede de tijolos no final do cenário. Só assim você pode quebrar a parede e seguir em frente para encarar a primeira encrenca: um ogro gigante que está sob a ponte. Ele é fácil, mas fique atento aos seus ataques com a clava. Depois da vitória você recebe um amuleto amarelo que libera a habilidade Long Jump, que permite saltar mais longe para superar grandes obstáculos. Suba e passe pela ponte rumo à cachoeira, elimine os dois inimigos com lanças e entre no portal.

Golpes de Johnny Cage

FATALITIES

Decap Uppercut ..... →, →, →, →, ■

Torso Tear ..... ↓, ↓, →, →, ■

Golpes de Kitana

FATALITIES

Fan Decap ..... ←, ←, →, →, ■

Kiss Of Death ..... →, →, →, →, ■

Wushi Academy

3 Dezenas de Tarakas, os clones do Baraka, aparecem. Na bifurcação, escolha o caminho da direita (rumo à ponte), suba a escada à esquerda e vá para a direita. Jogue o Taraka no monte de pedras para liberar o caminho abaixo, depois volte e continue em frente. Dê um gancho no outro Taraka. Ele vai voar pela catapulta e acertar a barragem no alto. Volte pela escada e, desta vez, pegue o caminho da esquerda. Acerte novamente o adversário para derrubar as rochas.

4 Volte pelo caminho principal que foi liberado, suba no alto da rocha e saia. Ajude Johnny Cage a eliminar os dentuços, depois leve-o até o alto, próximo à roda (há um símbolo atrás das grades que você pegará em breve). Passe pela arena e, na próxima tela, uma bola quebrará a parede. Suba por essa nova passagem e proteja Johnny. Quando ele terminar de girar o dispositivo e tudo estiver pronto, volte e proteja-o novamente.

5 Quando Johnny terminar, siga para a grade que se abriu e colete o símbolo verde para aumentar sua barra de energia. Pegue uma das armas cortantes, suba nas paredes atrás do lago e corte as cordas dos caldeirões para abrir uma passagem. Vá pelo caminho da esquerda. Hora de dar uma de bombeiro. Siga para o fundo da tela, suba no telhado e vire à direita. **Ao lado da bola há um ícone secreto que libera o lutador Johnny Cage no modo Versus.**

6 No nível inferior você encontra o famoso Test Your Might, o clássico modo bônus do primeiro *Mortal*. Vença-o e parte do incêndio será apagada. Volte ao começo e suba no telhado da esquerda. No muro, siga à esquerda e faça outro teste de força. Com o caminho livre, vá para a direita e vença outro teste. Siga à direita e em frente para desviar da estátua.

7 Guarde o local do quarto teste de força, pois você voltará nele para pegar uma nova habilidade. Após vencer a prova, vá até o fim do corredor e use os telhados para chegar ao quinto e último teste. Desça e encontre Johnny, depois volte e tome o caminho da esquerda. Você vai passar por diversos lugares bloqueados por estátuas e buracos. Siga sempre em frente, salve o jogo e salte no portal.

Golpes de Reptile

FATALITIES

Head Snack ..... ←, →, ←, ↓, ■

Invisible Torso Chew .. ←, ←, ←, ↓, ■

The Portal

8 É daqui que você partirá para todas as próximas fases do jogo. Para prosseguir, entre no portal que leva a Evil Monastery.

Evil Monastery

9 Suba as escadas. Para abrir a porta da próxima sala, é preciso subir o primeiro lance de escadas e acionar a alavanca com um Test Your Might. Desça, jogue dois inimigos nas lanças que apareceram, depois suba as escadas e pegue as armas. Abuse dos combos lá em cima para acabar com os inimigos. Você pode voltar quando quiser para ganhar experiência.

10 Jogue um corpo nos espinhos e use-o como escada. Você encontrará uma sala com um demônio sentado. Enfrente os inimigos e suba. Quando seu herói ficar preso entre algumas grades, será hora de aprender a Multality, a habilidade de matar vários inimigos ao mesmo tempo. **A seguir, suba nos pilares para chegar ao telhado da sala e encontre o ícone que libera a lutadora Kitana no modo Versus.** Siga subindo ao redor da torre adiante, mas lembre-se de salvar o jogo no caminho.

Confronto com Kitana

11 Ela é alvo fácil. Depois de metade da luta, a lutadora foge pelo portal. Você deve segui-la. Do outro lado, as assassinas Jade

e Milena aparecem para atrapalhar, mas lembre-se de que seu alvo é Kitana. Acerte-a até que ela vá ao campo de força e não deixe suas aliadas a ajudarem.

12 Com a vilã derrotada, é hora de acabar com Jade e Milena. Jogue uma na sela e detone a outra. É preciso acertar o Fatality para terminar a briga. Com a vitória você recebe seu primeiro amuleto de torneios e a habilidade Fist of Ruin, que permite destruir estátuas. Saia pelo portal, faça o caminho de volta e quebre as estátuas para voltar ao The Portal.

Living Forest

13 Logo na entrada, acabe com a estátua de pedra e depois com os zumbis.

Jogue um deles na boca da árvore no canto esquerdo da tela. Isso vai ser útil mais adiante. Quando os arbustos caírem, salve o jogo, volte e pule os arbustos que estão na direita. Neste local, você pode pegar mais um ícone secreto. Um pouco antes de passar pelas plataformas entre os espinhos, observe um pilar no lado direito. Pegue uma aberração e jogue-a nele. **Volte à tela anterior e recolha o item perto da cachoeira para liberar Reptile no modo Versus.**

14 Pule no pedestal da porta no canto direito e elimine os zumbis. Jogue um deles na segunda árvore. Entre na nova porta, passe pelos homens de pedra e pule nas rochas. Se você cair no lago, cobras gigantes irão atacá-lo. Suba pela pilastra e entre na porta. Quatro cobras vão bloquear seu caminho quando você estiver na água. Jogue um zumbi em cada uma para passar e salve. Subindo, você encontra a última árvore. Arremesse um zumbi nela e entre na toca do Reptile.

Reptile's Lair

15 Mais uma finalização para aprender. A bola da vez é o Brutality. Com ele você fica mais rápido e poderoso. Passe o corredor de estátuas de pedra e livre-se de mais uma cobra do game. Para acertar as pilastras

desviando do animal, basta memorizar seu caminho. Acerte quatro pilastras para sumir com a cobra, depois, encare o ninja-lagartão.

Reptile

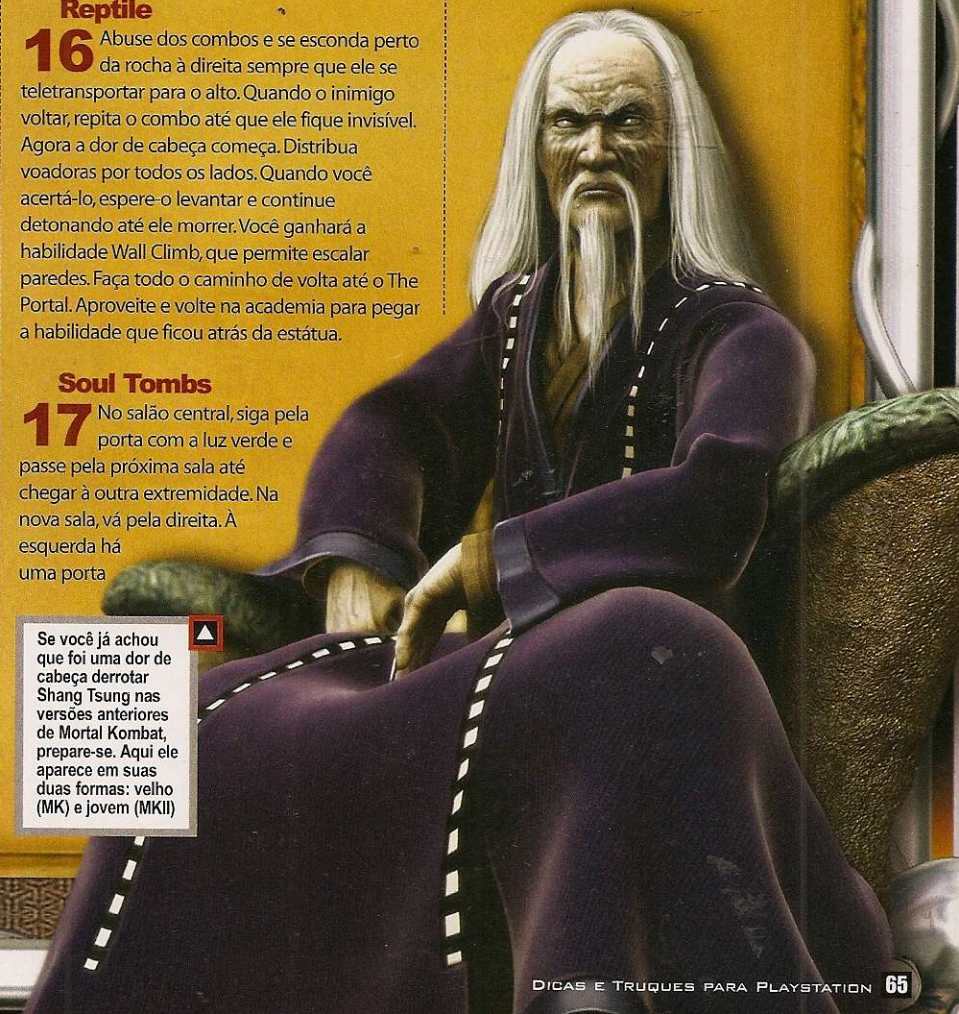
16 Abuse dos combos e se esconda perto da rocha à direita sempre que ele se teletransportar para o alto. Quando o inimigo voltar, repita o combo até que ele fique invisível. Agora a dor de cabeça começa. Distribua voadoras por todos os lados. Quando você acertá-lo, espere-o levantar e continue detonando até ele morrer. Você ganhará a habilidade Wall Climb, que permite escalar paredes. Faça todo o caminho de volta até o The Portal. Aproveite e volte na academia para pegar a habilidade que ficou atrás da estátua.

Soul Tombs

17 No salão central, siga pela porta com a luz verde e passe pela próxima sala até chegar à outra extremidade. Na nova sala, vá pela direita. À esquerda há uma porta com dois zumbis segurando pesos, mas você só precisará voltar aqui mais tarde. Passe pelas plataformas tomando cuidado com as caveiras verdes. Na próxima sala, passe pelo ventilador, e na outra, acerte um inimigo no espinho sob a plataforma para que a base se torne acessível. Suba na plataforma e siga à direita.

18 Pule em cima do elevador e lance os corpos nas hélices do ventilador. Passe para o outro lado e ative o dispositivo redondo. A estátua soltará uma espada em frente àquela porta dos zumbis com pesos. Acerte-os e entre na passagem que se abriu. Nessa sala, Shang Tsung vai detonar seu personagem e fugir por um portal. Dê uns golpes nas colunas para quebrar o portal, volte ao salão inicial e siga pela porta vermelha. Entre pela porta no centro da tela e suba na parede com caveiras. Detone a estátua no canto direito e **siga em frente pelas beiradas até o final. Lá, você encontrará outro segredo do game que libera Baraka no modo Versus.**

19 Suba novamente e entre pela porta do outro lado (onde estava o



Se você já achou que foi uma dor de cabeça derrotar Shang Tsung nas versões anteriores de Mortal Kombat, prepare-se. Aqui ele aparece em suas duas formas: velho (MK) e jovem (MKII)

Golpes de Sub-Zero

FATALITIES
Head Rip ..... →, ↓, →, →, ■
Ice Ball ..... ←, ←, ↓, ←, ■
Frozen Uppercut ..... →, →, ↓, →, ■

MULTALITIES
Ice Stomp ..... ↑, ↑, ↓, ↑, ▲

BRUTALITY
Frostbite Rage ..... ↑, ↓, ←, ↑, ●

símbolo). Aqui há um caminho cheio de espinhos e duas grades de cada lado. Siga até o final pulando os espinhos e faça o teste que surge. A grade do lado esquerdo cairá. Você deve derrubá-la em cima do guarda, por isso faça o teste novamente e repita a operação com a grade do lado direito. Concluída a tarefa, execute o outro teste para abrir as grades do corredor principal e siga para lá.

20 Passe por duas salas repletas de inimigos. Na segunda há mais um teste. Se você tiver êxito, uma porta do início da área será aberta. Volte até a sala em que você jogava inimigos na porta para encarar o mesmo grande ogro do começo do jogo. Depois da vitória, a porta do salão principal se abre. Siga para lá para enfrentar Baraka.

Baraka

21 Essa luta é uma das mais chatas. Na primeira parte, evite ficar perto do chefão para não sentir o gosto das lâminas dele. Baraka vai pular para o outro lado e jogar dois homens pegando fogo na sua direção. Elimine-os com voadoras e volte a detonar o monstro. Quando ele pular para o outro lado de novo, é hora de praticar tiro ao alvo. Lance poderes especiais para acertá-lo tomando cuidado com a saraivada de espinhos.

22 Assim que tiver oportunidade, pegue as espadas que aparecem. Acerte o inimigo com as armas até que ele se defenda. Quando isto acontecer, você terá que participar de uma disputa de força. Se vencer, finque sua espada no estômago de Baraka. Faça o mesmo com a outra espada e seu trabalho estará completo. Hora de voltar ao portal para encarar uma nova missão.

Wasterland

23 Suba a escada de caveiras, passe pela ponte e destrua a bola de sangue que está obstruindo a passagem. Para matar os inimigos, jogue-os na poça de sangue. Um poderoso raio deve acabar com eles. Depois disso, um teste estará disponível. Siga pelo portão que se abriu e encare Sub-Zero.

Sub-Zero

24 Contra o ninja de gelo, abuse dos especiais e não deixe ele se aproximar. Depois da animação, fique atento, pois durante o trajeto da embarcação, dezenas de caveiras vão tentar subir. Acabe com todas sem perder tempo. No castelo, Sub-Zero vai congelar o portão. Use um soco para liberar a passagem, mas antes de entrar na fortaleza, **pegue o ícone secreto perto da estátua do Leão (à esquerda) para liberar Sub-Zero no modo Versus.**

25 Jogue cinco corpos na roda do centro da tela. Quando uma cascata de sangue estiver formada é hora de dar proteção a Sub-Zero até que ele congele o líquido. Suba pelo sangue congelado e entre na porta. A seguir, o ninja de gelo terá de congelar a parede lateral. Dê cobertura a ele e depois corra para alcançar o outro lado. Depois da animação, entre pela porta.

Goro

26 Solte quantas magias forem possíveis e mantenha distância. Quando ele pegar a pilastra, tome cuidado e só fique soltando magias. Após vencê-lo você ganha a habilidade Double Jump. Saia pelo portal que apareceu.

The Dead Pool

27 Arremesse cinco inimigos em cada um dos ganchos no alto da tela para abrir a porta. Lá dentro você adquire a habilidade Swing Abilit. Saia pela porta, passe pelas barras presas na parede e siga para fora.

Retherrealm

28 Salve o jogo e passe pela porta. Depois da animação, é a hora de enfrentar outro ninja famoso da série.

Scorpion

29 Na primeira parte da luta, acerte voadoras e poderes especiais sem

parar. Quando o ninja fugir, siga-o pelo estreito caminho. Na outra plataforma, desvie dos ataques de Scorpion enquanto ele estiver em cima da montanha e, quando ele vacilar, pegue sua corda. Repita essa operação até vencê-lo. Infelizmente, mesmo depois do Fatality, ele não morre e volta para atormentar a sua vida.

Inferno Scorpion

30 As voadoras continuam sendo a melhor arma contra a nova forma de Scorpion. Quando derrotá-lo, use o Fatality. Você vai ver uma luta desesperada de Scorpion para se manter vivo, mas desta vez ele fracassa. Agora você já tem os cinco amuletos necessários para entrar na The Foundry, que estava trancada no The Portal. Siga para lá.

The Foundry

31 Entre na primeira passagem à direita e faça o teste para abrir a porta. Suba, vire à esquerda e faça o segundo teste para abrir a próxima passagem, depois desça e entre na sala adiante. Passe pelas plataformas para chegar à porta à direita e jogue cinco inimigos na fogueira para abri-la. Feito isso, você precisa enfrentar outra vez o ogro gigante. Use a mesma tática básica para detoná-lo, depois jogue dois inimigos no gancho e suba pela pilastra que apareceu.

Shao Kahn é outro mestre na magia negra e, como Shang Tsung, pode consumir almas

32 Siga à esquerda e faça mais um teste. Isso vai fazer o caldeirão de ouro virar. Continue pela nova porta que se abriu e saia pela passagem à esquerda. **Nesta mesma sala, jogue um inimigo na lava e use-o como uma plataforma para pegar um ícone oculto que destrava Scorpion no modo Versus.** Faça outro teste e pegue a arma de ouro, depois volte para a primeira tela e siga pela porta que você abriu logo no começo. Quebre os dois cristais para destruir a magia que impede a abertura do portão. Passe pelo corredor e veja Kitana e Johnny Cage presos.

Chefe secreto (Kano)

33 Converse três vezes com Kitana. Uma porta secreta se abrirá. Entre e enfrente o mercenário Kano. O cara é fácil de derrotar e você ainda conta com a ajuda de Jax. Mantenha distância do inimigo soltando magias e voadoras. Após vencê-lo, Sonya será libertada e você receberá uma carga extra em sua barra de energia para encarar os demais combates. Volte para a tela da prisão, salve o jogo e saia pelo corredor principal. Agora, prepare-se para encarar várias batalhas consecutivas. O primeiro da lista é Shang Tsung.

Shang TSung

34 É o mais fácil dos três chefes finais. Alterne voadora e ganchos. Saia de perto do vilão quando ele se transformar em outro lutador e tome cuidado especial quando ele assumir a forma de Sub-Zero, pois as rasteiras dele são difíceis de defender. Tente poupar energia nessa primeira luta e garanta o Fatality no final, ou Shang Tsung voltará ao combate com a metade da energia.

Kintaro

35 Duas bolas de energia vão aparecer durante o combate. Pegue-as caso você precise. O Kintaro é um chefe chato, mas não muito difícil. Voadoras e poderes especiais acabam com ele facilmente. Mantenha sempre uma distância segura do inimigo e fique longe dos clássicos saltos dele. Sempre que ele pular, salte para o local onde ele estava antes. Quando Kintaro parar de usar este ataque, volte a apelar para voadoras e poderes.

Shao Kahn

36 O chefe final é muito apelão, e você vai precisar decorar os movimentos dele para não tomar na cabeça. A primeira parte do combate é fácil. Fique circulando em torno de Shao Kahn e, quando ele lançar a magia, desvie-se dela e ataque-o com suas bolas de fogo. Na segunda parte, o vilão pega uma marreta e tenta acertar seu personagem. Enquanto ele estiver andando em sua direção, continue disparando magias de fogo. Quando Shao começar a rodar feito um peão, abuse do pulo duplo para escapar dele. Repita o procedimento até esgotar o inimigo e completar o desafio de *Shaolin Monks*.

Golpes de Scorpion

FATALITIES
Toasty ..... ↑, ↑, ↓, ↓, ■
Spear Slice ..... →, ↓, →, →, ■

MULTALITIES
Raise Hell ..... ↓, ↓, ↓, ↑, ▲

BRUTALITY
Searing Blade ..... →, ←, →, →, ●

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NDI
Desde 1992

▶ Venda e troca de consoles
▶ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▶ Conserto: 6 meses de garantia
Limpeza da lente gratuita
PlayStation
PlayStation.2
Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Sly 3

Honor among thieves

Mais ação, variedade e furtividade na nova aventura do guaxinim

por Felipe Azevedo

Distribuidora: SCE **Produtora:** Sucker Punch **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Variedade de missões
Ponto Fraco: O efeito 3D não faz muita diferença **Diversão:** 8,5 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA **8,5**

Mesmo em uma cadeira de rodas, Bentley sempre consegue ajudar seus companheiros com o que tem de melhor: o cérebro

Sly não é um ladrão qualquer. Primeiro, porque ele é guaxinim e, por isso mesmo, já tem no sangue o instinto de surrupiar coisas. E, segundo, porque ele só rouba de pessoas más ou de criminosos, o que, conforme o ditado popular, faz dele um ladrão que merece cem anos de perdão.

Em *Honor Among Thieves*, no entanto, o ágil roedor não está atrás de tesouros de terceiros, mas sim de sua própria herança, escondida por seus ancestrais em uma ilha chamada Kaine. O problema é que antes mesmo de ele ter conhecimento disso, um misterioso cientista conhecido como Dr. M descobriu o segredo da família Cooper e transformou a ilha em uma fortaleza quase impenetrável. Tudo para que o vilão pudesse arrombar o cofre sem ser interrompido, mas, para seu azar, só a bengala de Sly pode abrir a caixa-forte.

Depois de muito planejamento, Bentley, o cérebro do grupo, chega à conclusão de que é preciso mais do que inteligência e agilidade para se conseguir entrar na ilha. Com isso em mente, os dois companheiros assumem uma nova missão: viajar o mundo à procura de novos membros para a equipe, ou seja, novos personagens. Os estreantes, cada um com uma habilidade específica, ajudam o jogo a ficar mais variado, mas esta não é a única novidade. O visual agora tem gráficos em 3D de verdade, destes que saltam para fora da tela. O uso dos óculos que acompanham o jogo não é obrigatório, mas a idéia é bacana e funciona, mesmo sem interferir na ação.

Apesar da atmosfera um pouco infantil, *Sly 3* traz muita ação e enigmas bastante desafiadores. Portanto, se você precisar de alguma ajuda para terminar o jogo, basta acompanhar o detonado a seguir.

Controles

✖: Pulo
■: Ataque normal
●: Ação
▲: Ataque especial
L3**: Visualizar locais importantes
R3**: Binóculos / Visão em primeira pessoa
AE*: Movimenta o personagem
AD*: Movimenta a câmera
R1: Correr
START: Pausa
SELECT: Inventário
L1 / L2 / R2: Usa itens do inventário

*AE/AD = Analógico esquerdo / direito
L3 / R3 = Aperte o analógico esquerdo / direito

Dicas furtivas

• Usar o L3 (apertar o analógico esquerdo) é essencial no jogo. Isso porque o botão ativa as setas que indicam o local para onde deve ir ou quais inimigos específicos você deve eliminar.

• Ganhar dinheiro é importante para comprar itens e upgrades, já que alguns deles são obrigatórios em certas missões. Existem três maneiras para arrecadar a grana: destruir objetos, eliminar inimigos ou roubá-los. O roubo, porém, só pode ser realizado com Sly, Bentley ou Murray.

• Para abrir fechaduras e cofres, faça o seguinte: gire o analógico esquerdo no sentido horário até sentir o controle tremer. Depois, gire no sentido oposto e, quando sentir a vibração mais uma vez, volte a girá-lo no sentido horário.

• Muitas portas encontradas no jogo só podem ser ativadas por dois personagens ao mesmo tempo. O macete é esperar o parceiro contar até três e então pressionar o botão.

• Se Sly estiver disfarçado, os inimigos pedirão uma senha. Pressione rapidamente os botões que surgem na parte inferior da tela para enganá-los.

• Exceto pela conversa com o pirata na missão The Talk of Pirates, em que você não pode repetir as falas dele, nenhum outro diálogo do jogo o obriga a escolher opções certas, por isso, não se preocupe com o blá-blá-blá.

• Metralhadoras e canhões normalmente têm a capacidade de disparos limitada. Quando a barra na parte inferior esquerda da tela ficar cheia, espere ela esvaziar para que a arma esfrie e você possa atirar novamente.

• Sempre que você controla Bentley e acessa um computador, inicia-se uma espécie de minigame de tiro. O analógico esquerdo serve para controlar a movimentação da nave enquanto o direito controla o canhão. O objetivo normalmente é apenas coletar as esferas coloridas e colocá-las nos conectores da mesma cor, mas em alguns casos também é preciso eliminar determinados inimigos.

• Para completar 100% do game, além de chegar ao fim da história é preciso cumprir os Master Thief Challenges, que ficam listados na opção Jobs & Challenges de cada episódio. Exceto pelos desafios do tipo Treasure Hunt (confira as coordenadas no final do detonado), todos os outros consistem apenas em repetir determinadas missões sob condições específicas, portanto, basta ter habilidade.

Carmelita, a policial que fica na cola de Sly, é controlável no novo game

ESTRATÉGIA

Prelúdio: Beginning of the End

The Cooper Vault

Suba no caminhão, siga pela corda e vá para a esquerda. Escorregue pelo cano e suba. Após a animação, pule na rocha em frente e siga pela antena quando ela cair. Desça até a tubulação de ar e entre quando a grade for destruída. No fim do túnel, destrua a grade para sair e prossiga por cima dos canos. Suba no elevador e atravesse pela corda à direita. Dê a volta na cabine e suba nela em seguida, depois corra pelas cordas, entre com o número 123 no painel e fuja após o vídeo. Volte pelo buraco do elevador, passe pela área inundada e siga Bentley. Quando ele for pego, acerte Dr. M, o mandril que comanda a criatura, duas vezes.

Episódio 1: An Opera of Fear

Police HQ

Suba pela corda até o topo da delegacia e converse com Dimitri ao entrar. Depois, rastejando, atravesse o salão e colete a chave

que fica no escritório. Na volta, fique de olho nas faíscas que caem do teto. Quando isso acontecer, esconda-se sob uma mesa. Abra o cadeado, descubra o segredo da fechadura e, na fuga, esquive-se dos disparos de Carmelita enquanto avança pelos barcos e objetos no rio.

Octavio Snap

Siga Octavio e o fotografe assim que ele abrir uma das quatro válvulas espalhadas pela cidade. Os dois primeiros locais são fáceis. Para os dois últimos, porém, você terá de subir a bordo de um barco que flutua pelo canal mais próximo. Completada esta parte da missão, siga Octavio até a roda gigante e pendure-se na gôndola em que ele se sentar.

Into the Depths

Encontre-se com Bentley, abra a porta de acionamento duplo e, na área inundada, atravesse o local usando as habilidades de Sly. Elimine o inimigo, aperte o botão e Bentley abrirá a passagem. Suba, entre pela pequena abertura à esquerda e rasteje até a última sala. Livre-se do inimigo e abra a porta para Bentley. Desça, elimine mais oponentes, abra outra porta de acionamento duplo e, por fim, proteja o companheiro enquanto ele acessa o computador.

Canal Chase

Desvie dos obstáculos e fuzile os fugitivos até destruí-los.

Turf War!

Detone todos os inimigos voadores que aparecem em diferentes pontos da cidade.

Tar Bomb

Ative a habilidade Be The Ball e entre no bueiro para ser lançado para cima. Aperte ✖ sempre que bater no chão para manter a altura e destrua os encanamentos indicados.

Run'n Bomb

Pegue o explosivo e corra até o ponto indicado sem se preocupar com os inimigos. Após instalá-lo no local certo, volte para pegar mais um e repita o processo. A seguir, suba na torre para soltar o balão que está preso.

Guard Duty

Equipe o Venice Disguise e aproxime-se do guarda indicado. Diga a senha e Bentley entrará em ação. Evite os lasers e verifique o quadro no fundo do local

Guard Duty

A combinação dos cofres fica nos quadros. Use a lupa e procure pelas paisagens das pinturas para avistá-las

para encontrar o segredo do cofre (479). Abra-o para pegar o primeiro projeto e saia em seguida. Repita a tática com Sly mais uma vez e, com Bentley, procure pelo segredo (968) no novo quadro. Colete o segundo projeto e saia. Para o próximo guarda, além da senha, você terá de descobrir o apelido dele. Para isso, converse com alguns dos inimigos que vigiam as redondezas. Controlando Bentley, ache o segredo (113) do último cofre no quadro e pegue o terceiro projeto. Saia do local e fuja rapidamente para o esconderijo.

Operation: Tar Be Gone!

Use o Venice Desguise para entrar na construção, atravesse o saguão e diga a senha para Octavio. Abra a porta de acionamento duplo com a ajuda dele e desça. Com Bentley, instale três explosivos nas seis válvulas do local. Na parte do recital, pressione os botões na ordem e no ritmo certo para dar continuidade à missão. A próxima parte funciona como na missão Canal Chase, só que com mais obstáculos.

O confronto final é travado por Murray. A estratégia é se aproximar do ralo no centro da arena quando Sly der o sinal. Com Octavio se movendo mais lentamente por causa do piche, aproveite para acertá-lo, mas afaste-se quando ele preparar um gancho ou quando ele pular. Depois de algum tempo, você terá de correr para a frente da delegacia. O esquema continua o mesmo, só que o inimigo ganha um novo ataque: uma onda sonora. Para fugir, pule e corra para longe da onda de energia.

Episódio 2: Rumble Down Under

Search for the Guru

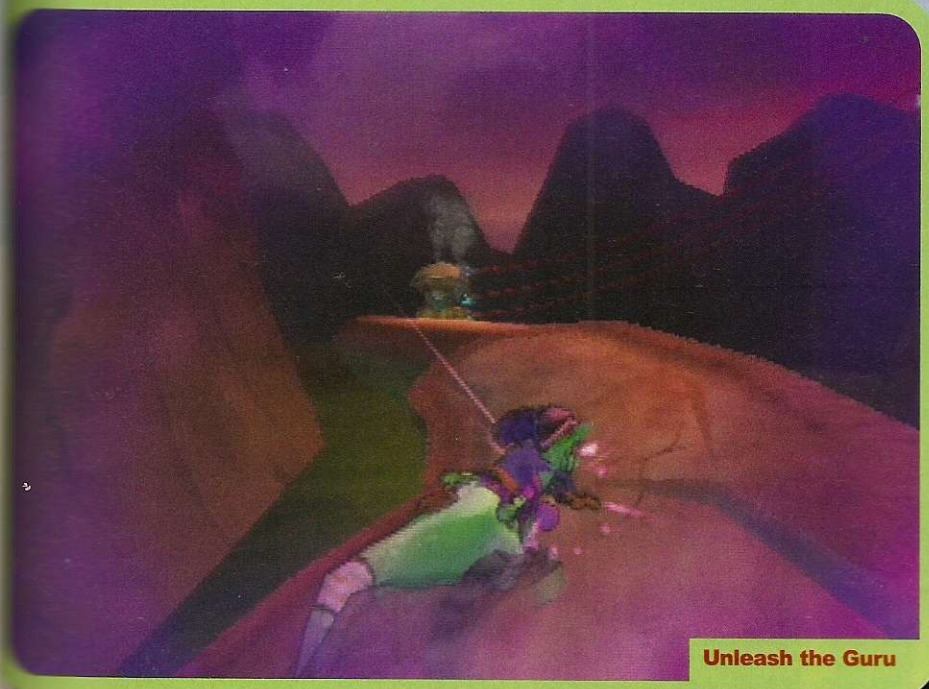
Escale para chegar aos locais indicados.

Spelunking

Entre pela porta indicada e, na caverna, elimine os inimigos. Use pedras para destruir as rochas que impedem seu avanço e poder seguir em frente. Ao avistar um pistão, use a habilidade Be The Ball para abaixá-lo, depois prossiga pela porta aberta e continue o caminho até chegar ao segundo pistão. Este dispositivo é composto por três partes. Abaixe todas elas até o fim, suba e entre na caverna com as brocas. Arremesse o inimigo duas vezes em cada broca e saia pela porta.

Dark Caves

Aqui, Sly deve explorar duas cavernas para recuperar os itens que formam o cajado mágico de Guru. Os dois objetos ficam dentro de cofres, mas o verdadeiro desafio não é obtê-los, e sim fugir da



Com o poder de Guru, possua os inimigos e conduza-os até o ponto certo para espatifá-los contra o gerador

caverna. Além de ser impossível evitar alguns inimigos na fuga, é preciso deixar o local antes que o tempo se esgote.

Big Truck

Detone os três inimigos para ligar a broca gigante e então pilote o caminhão para capturar 20 escorpiões vermelhos. Pressione R1 para fazer o caminhão cair sobre o inseto, mas fique de olho na barra na parte inferior da tela. Ele indica o aquecimento dos pneus. Para esfriá-los, esmague escorpiões ou ande sobre a poça d'água ao redor da broca.

Depois de coletar oito escorpiões, suba com Sly até o topo da broca para aumentar a potência. Isso fará com que a água da poça desapareça. Logo, você só terá os escorpiões para impedir que os pneus derretam.

Unleash the Guru

Transforme-se em objeto e aguarde o inimigo entrar no cativeiro. A seguir, possua-o e jogue-o contra o portão. Saia, vá para o topo da rocha indicada e então possua outros inimigos para destruir as quatro brocas indicadas. Para finalizar, vá ao novo ponto, possua outros três inimigos e use-os para destruir o gerador de energia.

The Claw

Use a garra mecânica para se livrar dos inimigos. Quando Murray terminar o serviço, pegue-o e leve-o para a próxima área. Repita o esquema anterior e leve-o para a última área. Aqui, além de despachar os inimigos, será preciso coletar pedras e posicioná-las na catapulta.

Lemon Rage

No início, pressione os botões ▲, ●, ✖ e ■ (nesta ordem) o mais rápido possível. Vencendo o desafio da limonada, terá início uma típica briga de bar, em que o controle alternará entre os personagens em momentos diferentes. No confronto final, espere Bentley colocar uma bomba no chão e então faça o inimigo pisar nela. A seguir, acerte uma seqüência de golpes no cara enquanto ele estiver tonto e fuja. Aproxime-se de Murray e, assim que ele acertar o barril no inimigo, aproveite para desferir seus ataques. Repita o procedimento até derrotá-lo.

Hungry Croc

Lance os inimigos para o crocodilo que fica no lago. A princípio, são necessários quatro cangurus e quatro dingos. Por fim, você terá de pegar o guarda que fica sobre o bar da missão anterior.

Operation: Moon Crash

Possua três inimigos e jogue-os em direção ao helicóptero sem se aproximar muito dele (pressione ▲ quando o inimigo estiver alinhado com a aeronave). O próximo objetivo é acertar cinco dardos tranqüilizantes em Carmelita. Tome cuidado, pois ela dispara na direção de Bentley sempre que for atingida. Completada essa parte, use a garra para tirar as bombas de cima do caminhão e lançá-las na policial. A última parte consiste em escalar Carmelita usando Sly para soltar os dois ganchos da máscara, um em cada lado.

Episódio 3: Flight of Fancy

Hidden Flight Roster

Converse com Dimitri e saia do hotel. A seguir, siga para o castelo indicado e escale-o até o topo. Passe pelas janelas só quando o Black Baron estiver de costas. Com Bentley, use a catapulta para subir e entre no hangar, depois suba nos aviões e encontre os segredos dos cofres (223 para o da esquerda e 510 para o da direita) nos dois quadros. Abra-os para coletar a lista necessária.

Frame Team Belgium

Converse com o personagem indicado até fazer com que ele comece a dar risada. Depois, com Bentley, use a Fishing Pole para roubar o lenço do bolso do aviador. Puxe o ímã somente enquanto ele estiver sorrindo (brilhando em azul). Com Guru, possua quatro inimigos e use-os para destruir a porta traseira do caminhão. Fique atento às armadilhas deixadas no caminho depois da primeira trombada. Para completar, com Sly, pule dentro do caminhão e abra o cofre.

Frame Team Iceland

Guie o bote pelo esgoto, depois continue com Sly até encontrar uma escada. Ande com cautela pelo quarto para não esbarrar nas armadilhas e pegue o capacete, em seguida volte ao bote e saia do esgoto. No final da missão, siga com Murray ao hangar indicado, use a habilidade Be The Ball para não tocar nos lasers, destrua os quatro ganchos que seguram o avião e coloque o capacete dentro dele.

Cooper Hangar Defense

Soque os inimigos menores e acione o painel à direita para lançar o motor no grandão até ele desistir. A seguir, use o sistema de segurança para impedir que inimigos entrem no hangar pelo

Deauty and the Beast

Aqui não tem segredo. É só usar o pulo especial sem parar e continuar atirando até o brutamontes cair no chão

esgoto. Os botões ▲, ■, ● e ✖ correspondem às quatro armadilhas de cada esgoto. Use o analógico esquerdo para alternar entre eles. A investida final dos inimigos acontece fora do hangar. Para protegê-lo, agarre os inimigos com o gancho do helicóptero miniatura de Penelope e pressione o botão R1 para acionar o turbo. Para alguns deles, é preciso voar de um lado para outro e usar o turbo várias vezes.

ACES Semifinals

Destrua 25 aviões. Você encontra munição extra embaixo das pontes e dentro do celeiro.

Giant Wolf Massacre

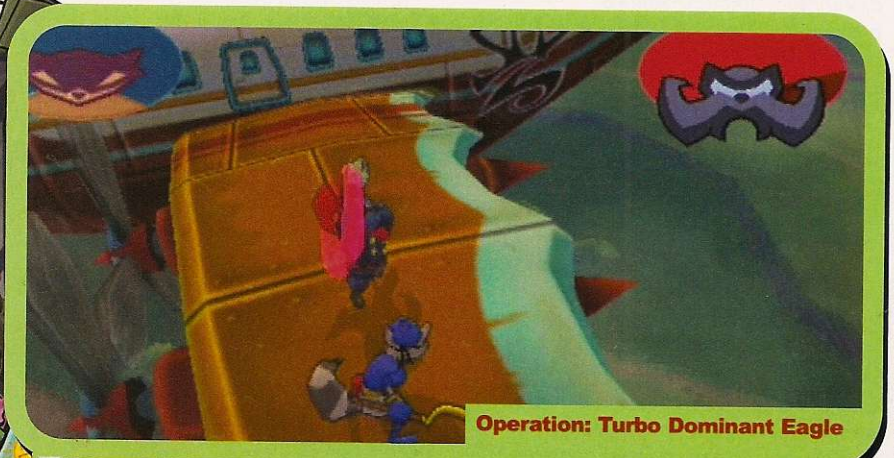
Aproxime-se do lobo e acerte-o com um dardo tranqüilizante. Fuja rapidamente e repita o esquema mais três vezes. Depois disso, possua a fera com Guru e elimine 15 inimigos.

Windmill Firewall (necessário comprar o upgrade Hover Pack)

Suba nos moinhos de vento para hackear os computadores. Para alcançar o último, só subindo na rampa de lançamento de aviões.

Beauty and the Beast

Encontre Muggshot no saguão do hotel e insulte-o até que ele se irrite. Agora com Sly, chame a atenção de Carmelita e leve-a até a praça principal da cidade. A partir daí, controle a policial para derrotar Mugsshot. Use e abuse da habilidade Mega Jump para desviar dos tiros e das bombas do inimigo.



Operation: Turbo Dominant Eagle

Este é o momento certo para acertar o inimigo sem se ferir. Esquive-se do golpe e parta pra cima em seguida

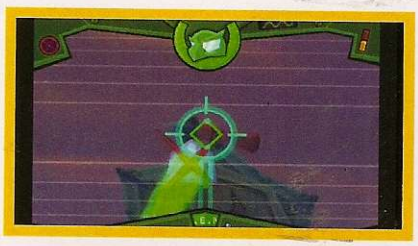
Operation: Turbo Dominant Eagle (exige a compra do item Paraglide)

Use a catapulta no alto do castelo e abra um Paraglide para cair sobre o dirigível. Na seqüência, instale o localizador no computador e use o trampolim para pular para outro dirigível. Instale o item em todos eles para controlar Murray e, com o personagem, reme para longe do moinho, desviando dos escombros e dos aviões abatidos (fique de olho nas sombras para saber onde eles cairão).

A próxima parte consiste em abater Black Baron, o único avião que tem luzes na parte superior e inferior. A batalha final acontece na asa de um grande avião. A estratégia para vencê-lo é esperar ele soltar um gancho, esquivar-se e então acertar uma seqüência de golpes. Eventualmente, inimigos normais surgirão. Tente derrubá-los da asa para se livrar deles mais facilmente. Depois de algum tempo, Black Baron pulará na asa do avião, fazendo-o tremer. Pule quando isso acontecer para não sofrer danos.

Episódio 4: A Cold Alliance

King of Fire



Suba na primeira pilastra e ative a habilidade Be The Ball para conseguir subir na colina que dá acesso ao santuário de Panda King. Em seguida, use o carrinho de controle remoto para atirar nos bambus e dividi-los ao meio. Com Sly, siga pelos bambus e para encontrar Murray, depois pule nele para ser lançado para cima, equilibre-se no poste e acerte o disco que segura os foguetes. Faça o mesmo no outro poste e então use Bentley para acertar os três foguetes de cada disco. Em seguida, com Guru, possua um inimigo para subir no topo da construção e lançar os dois foguetes. Use a plataforma formada pelo segundo disco para chegar até Sly. Em seguida, acerte Panda King até rolar um diálogo.

Get a Job

Entre no castelo e aproxime-se de Tsao. Depois da animação, use o Photographer Disguise e vá para os pontos indicados. Chame a atenção de um inimigo, diga a senha e fotografe a dupla. É preciso que dois inimigos, de frente para você, apareçam na foto, então aguarde o momento certo e livre-se de qualquer outra criatura que ficar na frente da câmera. Dentro do castelo, fotografe Tsao três vezes e aproxime-se dele.

Tearful Reunion

Usando o helicóptero de Penelope, leve o bloco de gelo até o local demarcado e, com Murray, destrua o gelo e os inimigos que surgirem. A seguir, use o helicóptero mais uma vez e impeça que os inimigos se aproximem do hipopótamo enquanto ele carrega a van. Na última parte, destrua as barreiras e fuzile qualquer um que tentar atacar Murray.

Grapple-Cam Break-In (exige a compra do item Grapple-Cam)

Posicione Sly no local indicado, depois, com Bentley, use a Fishing Pole para roubar a chave do macaco. Seja rápido com Sly e roube a chave do guarda em frente. Encontre-se com Bentley na estátua e, com ele, suba ao local indicado para usar as chaves e entrar. Lá dentro, utilize uma Grapple-Cam para chamar a atenção do vigia. A idéia é fazer com que ele fique sobre o quadrado vermelho para então colocá-lo para dormir com um dardo tranqüilizante. Repita esse esquema com o guarda que fica no andar superior e entre logo depois. A seguir, subá ao segundo andar, desvie das luzes no corredor e acesse o computador ao fundo.

Laptop Retrieval

No castelo, acesse o computador à esquerda da entrada e sabote-o. Na parte seguinte, use os objetos e inimigos levitados por Guru para chegar à passagem secreta no alto da montanha.

A primeira parte da batalha contra Tsao funciona como nos filmes de kung fu atuais. É possível saltar longas distâncias e ainda por cima mudar de direção no meio do caminho. É preciso sempre se equilibrar na ponta dos bambus no final de um pulo. A estratégia para vencer é a seguinte: espere ele lançar as bolas de fogo e então pule para um lado. Assim que o inimigo sair do lugar, mude o trajeto para passar ao lado dele e acertá-lo em cheio. A segunda parte do combate rola em terra firme. O melhor momento para atingir Tsao é quando ele fica de peito aberto. Fique de olho. Depois de algum tempo, ele levantará o braço (brilhando em laranja) e inúmeras mãos surgirão da terra. Suba em um bambu para escapar. Se quiser, desça com um ataque giratório e fuja em seguida. Mais tarde, além das mãos, ele evocará dragões de magia que perseguirão Sly. Não tente subir nos bambus quando isso acontecer. Apenas corra em círculos e pule quando eles atacarem.

Vampiric Demise

Após a conversa em frente ao espelho, encontre-se com Sly e aprenda a usar a habilidade de Panda King. Retorne ao ponto indicado e siga Sly até o local necessário. Elimine todos os inimigos e siga Sly novamente, depois livre-se de mais uma leva de inimigos e só então suba até a lápide indicada para destruí-la.

Operation: Wedding Crasher

Enquanto a língua do inimigo estiver para fora, fique afastado. Só ataque quando o bicho voltar à posição normal

Down the Line

Abra a escotilha e depois, controlando o carrinho de Penelope, siga o rastro de pólvora. Sua missão é chegar ao local onde Murray está antes da chama. Destrua inimigos e obstáculos para não perder tempo.

A Battery of Peril

Com Carmelita, persiga Sly e atire nele até derrubá-lo. Quando o guaxinim se levantar, controle-o e fuja da policial. Coloque a bateria no conector indicado e aguarde a estabilização, depois pegue-a e leve-a até o conector ao lado da van.

Operation: Wedding Crasher

Entre na construção indicada e abra a porta para Murray e Penelope. Usando o carrinho de Penelope, desvie dos sensores azuis e destrua o computador quando encontrá-lo. Na seqüência, destrua todos os sensores antes do término do tempo e então abra a passagem de acionamento duplo. Com Sly, impeça que os vasos se quebrem e, na pele de Bentley, use uma Grapple-Cam para levar Carmelita até o castelo. Após a animação, use os foguetes espalhados pelo cenário para alcançar o dragão. Equilibre-se sobre ele e pule de escama em escama até ficar cara a cara com o bicho. Acerte uma série de golpes no oponente, mas afaste-se quando ele colocar a língua para fora ou quando levantar as patas.

Episódio 5: Dead Men Tell No Tales

The Talk of Pirates

Converse com o pirata indicado e então chame a atenção do inimigo, batendo nos coqueiros, para levá-lo até o local certo, depois solte a âncora na cabeça dele para conseguir o tapa-olho. A seguir, elimine os dois capangas e siga o pirata indicado para soltar os parafusos da perna de pau e adquiri-la. Suba no mastro indicado e então corra atrás do fugitivo até a praia. Para terminar, use o Pirate Disguise e converse com o primeiro pirata. Neste diálogo, é preciso escolher três insultos sem repetir os já falados pelo pirata.

Dynamic Duo

Pilote o carrinho de Penelope e passe por cima dos pedaços do disco espalhados pela cidade. Com todos os pedaços destruídos, siga ao novo ponto e, depois da animação, dê a volta no castelo pirata usando os objetos que bóiam no mar. Em frente à porta dos fundos, instale um explosivo na pilastra que sustenta a plataforma superior e suba pela rampa. Repita o processo mais uma vez e suba ao topo da construção. Detone todos os inimigos e, depois da animação, abra a porta de acionamento duplo.

Na próxima parte, use a Grapple-Cam para destruir a corda que mantém a ponte levantada e então chame a atenção de Penelope para guiá-la até o esconderijo. Se for preciso, fuzile os inimigos que surgirem.

Jollyboat of Destruction

A bordo do pequeno barco, destrua os lemes dos quatro navios usando o canhão. Mantenha o botão R1 pressionado e solte-o quando a mira estiver sobre o item desejado. Tome cuidado com os canhões que protegem os lemes. Depois disso, afunde os barcos da patrulha marinha. Para isso, bata neles com força para arrancar a proteção de ação e então acerte uma bala de

X Marks the Spot

Este é o ponto inicial para a procura do tesouro. Ative o item Treasure Map e siga as coordenadas indicadas

canhão. Por fim, aproxime-se da lateral do grande navio e detone as tábuas que sustentam o mastro.

X Marks the Spot

Suba no mastro, converse com Bentley e desça ao bote. Vá até o navio indicado e, com Sly, elimine os piratas sem fazer barulho. Controle o navio usando os botões L2 e R2 para chegar em alto mar. Use o mapa para encontrar o ponto certo e navegue até lá. Após destruir a embarcação inimiga, desembarque na ilha para encontrar o grande totem ao lado do navio inimigo. Fique na frente do objeto, ative o item Treasure Map e, considerando que a parte superior da TV é o norte, siga as seguintes coordenadas: 12 passos para o sudeste, 6 passos para o leste, 18 passos para o sul, 16 passos para o sudeste, 13 passos para o leste e 6 passos para o norte. Pressione ● sempre que completar uma série de passos. A partir de agora, para iniciar as demais missões desse episódio, você terá de visualizar o mapa.

Crusher from the Depths

Contra o polvo gigante, trave a mira nos tentáculos e dispare antes que eles ataquem, depois acerte a boca da criatura e então atire nos tentáculos para soltá-los do convés. Na próxima parte, é preciso acertar os tentáculos e a boca do bicho.

Na batalha final, espere o polvo atacar com os tentáculos e acerte-os para prendê-los no convés. Quando a criatura se aproximar, dispare os canhões. Repita o esquema até vencer.

Deep Sea Danger

Controlando Dimitri, entre na caverna e colete os seis itens alaranjados espalhados pelo local. Para a segunda parte da missão, nada sob o recife e colete dois peixes amarelos. Volte à área superior e elimine cinco tubarões-martelo.

Battle of the High Seas

Danifique o primeiro navio, suba a bordo e derrote o capitão para conseguir um mapa. A partir desse ponto, basta ir aos pontos indicados e destruir todos os navios inimigos.

Operation: Reverse Double-Cross

Volte à ilha inicial, ataque o único navio nas redondezas e, na prancha, dê continuidade ao diálogo. Em seguida, reme até o porto e siga com Sly até o topo do castelo pirata. No duelo com LeFwee, esquive-se dos golpes dos inimigos e acerte o chefão quando ele fizer uma pose. Na primeira parte, apenas pule e use golpes altos, mas na segunda, faça o inverso. Na terceira e última parte da luta, LeFwee varia os golpes e as poses, então fique atento.

Episódio 6: Honor Among Thieves

Carmelita to the Rescue

Fuzile o monstro enquanto se esquiva dos policiais. A seguir, detone os inimigos que escorregam na sua direção e, por fim, suba no rochedo, fique no meio dele e continue atirando. Pule sempre que a criatura atacar.

A Deadly Bite

Possua o tubarão, aproxime-se do outro e possua-o também. Esquivando-se dos obstáculos, siga para a plataforma indicada e gire a válvula. É preciso juntar dez tubarões ao redor da plataforma para completar a missão.

The Dark Current

Mantenha o botão L1 pressionado e desvie das barreiras. Ao encontrar o peixe gigante, atire em Dr. M, que fica dentro da bolha vermelha, e saia da área de explosão da bomba. Se ela parar na vertical, nade para os lados. Se ficar na horizontal, vá para cima ou para baixo. Evite tocar nos tentáculos brancos e acerte os canhões antes que eles disparem. Quando a criatura tentar engoli-lo, acerte-a na boca.

Bump-Charge-Jump

No controle do carrinho, siga pelo percurso disponível, fique emparelhado com os veículos inimigos e use os botões L2 e R2 para ativar os pistões nas laterais e destruí-los. Colete cinco esferas rosadas e use a rampa assim que ela ficar disponível. Faça o mesmo nas duas pistas seguintes.

Danger in the Skies

O objetivo agora é destruir os painéis de todos os canhões da ilha. Para isso, aproxime-se da arma, desvie do tiro e então fuzile o painel enquanto ele estiver verde. A seguir, várias criaturas voadoras surgirão. Segure o botão L1 para travar a mira e solte-o quando ela começar a piscar. Fuzile as criaturas antes que o escudo volte ao normal.

Por fim, Dr. M surgirá numa baleia voadora. O inimigo fica na cauda da criatura, então mantenha-se atrás dela sempre atirando. Seja rápido para destruir as esferas que surgem da parte superior do bicho ou elas irão disparar mísseis. Quando Sly pular do avião, use o Paraglide para cair em cima da baleia.

The Ancestor's Gauntlet

Explore a caverna, passando pelas armadilhas e verificando todos os painéis que encontrar pelo caminho.

Stand Your Ground

Soque os inimigos até o controle passar para Bentley. Com ele, recolha as pedras que ficam nas grandes pilastras ao redor do local e coloque-as nas costas de Dr. M. A cada pedra coletada, use a Grapple-Cam para eliminar os inimigos que surgem.

Final Legacy

Enquanto Dr. M estiver voando, equilibre-se nos raios e pule para se pendurar no inimigo. Esconda-se atrás do veículo existente na arena até que ele seja destruído. Em seguida, corra ao redor do chefão final e acerte-o assim que ele escorregar na sua direção. Saia de baixo quando Dr. M pular e fuja para os lasers quando ele liberar esferas de água, eletricidade ou fogo. Quando Carmelita aparecer, corra ao redor de Mr. M e atire sem parar até detoná-lo de vez e completar mais uma aventura de Sly.

Caça ao tesouro

Ao completar a missão X Marks the Spot, do episódio Dead Men Tell No Tales, os desafios do tipo Treasure Hunt ficarão habilitados para os cinco primeiros cenários. Equipe o item Treasure Map e siga as coordenadas abaixo, considerando a parte de cima da sua TV como o norte.

VENICE TREASURE HUNT

PONTO INICIAL: sobre o alçapão próximo ao relógio

4 passos para o leste;
14 passos para o sudeste;
16 passos para o sudoeste;
9 passos para o leste;
6 passos para o norte;
14 passos para o noroeste;
6 passos para o sudoeste.

OUTBACK TREASURE HUNT

PONTO INICIAL: em frente à cabana no cativeiro de Guru

9 passos para o sul;
9 passos para o sudeste;
10 passos para o leste;
14 para o sudeste;
28 passos para o sul;
4 passos para o nordeste;
8 passos para o sul.

HOLLAND TREASURE HUNT

PONTO INICIAL: sobre a boca de lobo em frente ao hotel

29 passos para o sul;
10 passos para sudoeste;
7 passos para o sul;
9 passos para o leste;
18 passos para o sudoeste;
13 passos para o leste;
10 passos para o sudeste.

CHINA TREASURE HUNT

PONTO INICIAL: atrás da van

13 passos para o sudoeste;
18 passos para o oeste;
14 passos para o norte;
14 passos para o oeste;
9 passos para o noroeste;
7 passos para o norte;
24 passos para o leste.

PIRATE TREASURE HUNT

PONTO INICIAL: em cima da rocha que fica próxima à cachoeira

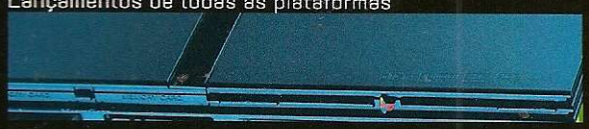
7 passos para o sul;
10 passos para o sudeste;
5 passos para o sudoeste;
9 passos para o sul;
5 passos para o leste;
4 passos para o nordeste;
6 passos para o noroeste.

OLYMPIC ENTERTAINMENT

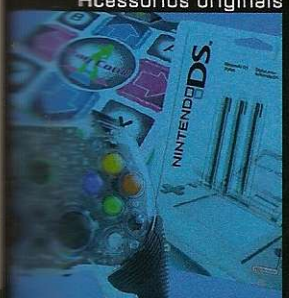
Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

Importação de consoles de todas as marcas

Lançamentos de todas as plataformas



Acessórios originais



Representante oficial da marca NP-Newport

Ligue agora

www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br

Alone in the Dark: The new nightmare

Muitos sustos e enigmas inesquecíveis marcam este clássico do terror do PS1

por Julio Wecchi e Edson Yamaguti

Criaturas horripilantes, muito sangue e, para sobreviver neste mundo hostil, apenas uma lanterna e um revólver. Assustador para a época, *Alone in the Dark 4: The New Nightmare* é o quarto episódio da série que praticamente criou o gênero dos jogos de terror, ainda no PC, e hoje é um dos maiores clássicos do gênero no PlayStation, rivalizando com o próprio *Resident Evil*.

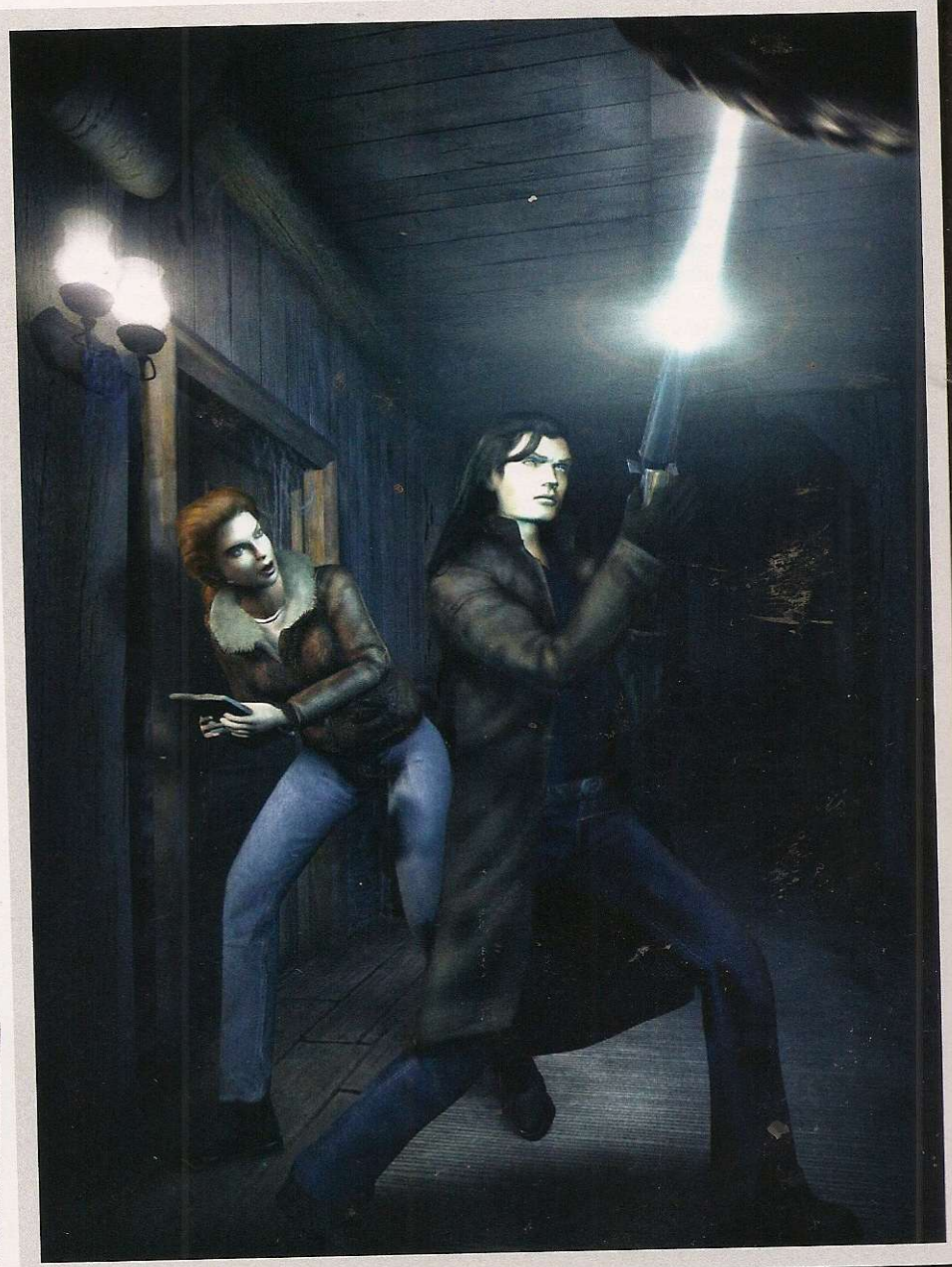
O esquema de jogo é o mesmo do concorrente, com a clássica câmera fixa e a visão em terceira pessoa, além de gráficos muito bem detalhados para um jogo de PS1. São dois protagonistas: Edward Carnby, um detetive especialista em paranormalidade, e Aline Cedrac, uma bela antropóloga cujo principal campo de pesquisa é o estudo de culturas nativas.

Você começa jogando como Edward, mas depois de terminar a aventura é possível voltar e curtir a história pela visão de Aline, com missões diferentes e um novo final. Os sustos, não importa com quem você jogue, estão garantidos, mas como em *Alone in the Dark* o que dá medo mesmo são os enigmas, confira o roteiro para os dois personagens a seguir e mate a saudade.

Controles

Movimentação	←, →, ↑, ↓
Apontar lanterna	AE*
Correr	■
Liga/desliga lanterna	●
Pegar itens	✖
Atirar	L1 + ✖
Mapa	L2
Rádio	R2
Menu	▲

*AE = Analógico esquerdo



Em Alone in the Dark 4, o detetive Edward Carnby finalmente não está mais sozinho. Agora ele conta com a ajuda da antropóloga Aline Cedrac, e você terá de jogar com ambos os personagens para curtir toda a história

ROTEIRO 1: EDWARD CARNBY

DISCO 1

1 Você está na Ilha das Sombras. Siga em frente e pegue o caminho da direita até encontrar um arco de pedra. Vire à esquerda e siga as marcas de sangue para entrar na cabana. Após o vídeo, saia, e depois de ouvir os tiros, entre novamente. Ilumine o local com a lanterna para ver a chave Small Bronze Key no chão, brilhando. Pegue-a. Todos os objetos do jogo são encontrados assim. Siga em frente e use a Small Bronze Key para abrir o portão de ferro, depois avance e recolha a caixa de munição e outros itens.

2 Passe pelo portão à esquerda. Recolha munição e energia após o vídeo, depois volte, vire à esquerda e suba as escadas. Detone os cães com o revólver, siga e suba as escadas para chegar a um corredor, depois vá até a próxima entrada da esquerda, suba outro lance de escadas e aperte ✖ no portão. Volte para o corredor e vire à direita. Para detonar o monstro, carregue sua arma ao menos uma vez (**Dica:** para carregar mais rápido, aperte ▲, ✖, ✖, ✖, ▲, ▲, ▲). A seguir, desça a escada e passe pelo portão. Vire à esquerda, gire a válvula e volte para enfrentar outro monstrão, depois desça as escadas, entre no túnel e siga até entrar em outra sala.

3 O local, cheio d'água, esconde o primeiro chefão. Ele só ataca por trás, ficando em pé e pulando de surpresa. Fique no centro da sala. Quando a criatura ficar em pé, vire-se e atire. Repita o procedimento até detoná-lo de vez, depois vá até o fim da sala e entre pela passagem à direita. Suba as escadas. No fim do corredor, vire à esquerda e suba o degrau (✖). Pegue o amuleto (Charm of Save) para salvar o jogo e passe pela porta. Vire à esquerda e recolha todos os itens, depois vá para a direita e abra o caixão. Após o vídeo, pegue a chave Gilded Key, vire à esquerda e aperte ✖ na outra porta. Use a chave na porta ao lado do caixão e siga em frente.

4 Siga após a animação e ligue o interruptor na parede à direita da escada para iluminá-la. Empurre a estátua perto do espelho para a direita. Você verá as letras H e M. Pressione ✖ em frente à estátua e use-as para prosseguir. Suba as escadas, vire à direita e, após outra animação, pegue a chave Small Rusty Key no último quadro. A seguir, detone a criatura das trevas, vá até o armário e empurre-o para a esquerda. Abra a porta. Após o vídeo, pegue a estátua (Acrobat Statue) e o gravador (Dictaphone) na escrivaninha à direita da porta lacrada. Leia os livros e cartas espalhados pela mansão. Neles estão as soluções para os próximos quebra-cabeças.

5 Vá até o espelho, use ✖ e veja a passagem. Entre e desça as escadas. Aperte ✖ na outra porta, depois volte até a estátua que você empurrou. A porta oposta ao interruptor de luz está aberta. Entre, vire à direita e acenda a luz no corredor. Este é o corredor principal do primeiro andar. Vire à direita novamente, entre na sala à esquerda e recolha os itens, incluindo o pé-de-cabra (Crowbar) e o cantil (Flask). Use o jarro perto da entrada para encher o cantil, acenda a luz e examine o quadro perto da outra porta. Saia da sala por esta porta. No corredor principal, vire à esquerda.

Na primeira parte do jogo, Aline é mera coadjuvante, mas após o final de Edward você pode conhecer o lado dela da história

6 Há duas portas com uma escada no meio. Entre pela da esquerda. Pegue energia e munição no fim do corredor, depois volte e entre na sala. Recolha a máscara de lobo (Wolf Mask) e outros itens, depois ponha o cantil na balança à direita da porta. Volte para o corredor principal e entre pela porta da direita. Suba até o terceiro andar, acenda a luz e abra a porta. Após acender outra luz, pegue o lança-granadas (Grenade Launcher) e siga em frente. Use a Small Rusty Key na próxima porta e entre. Afaste as criaturas com a luz da lanterna e mande bala. Pegue o isqueiro (Lighter) no canto direito da sala, saia pela outra porta e avance.

7 Na próxima sala, além das portas, há uma passagem com piso oco. Abra-o com o pé-de-cabra e pegue as chaves Small Key e Small Gilded Key. Siga em frente e passe pela última porta. Ao ver poças de sangue, mire para cima e mate os carrapatos gigantes antes que eles caiam. Acenda a vela sobre a caixa e use o pé-de-cabra na parede do fundo da sala para atravessar. Siga pelo corredor, vire à esquerda e ligue a luz, depois vá para o outro lado. Entre no quarto da senhora Morton e aproxime-se da cama. Vasculhe o quarto, saia e volte ao interruptor de luz. Abra a porta com a Small Gilded Key, desça as escadas em caracol até o primeiro andar, acenda a luz e siga pela porta. Cuidado com os dois zumbis, pois eles estão muito próximos e não dão tempo de recarregar sua arma.

8 Volte às escadas em caracol e suba até o segundo andar. Converse com Aline no corredor, depois vire à direita, acenda a luz e entre na sala à esquerda do interruptor. Para derrotar o monstrão com tentáculos, atire em direção a cama para derrubar um lampião no bicho. Pegue o lança-foguetes (Rocket Launcher Pistol) e outros itens na sala, depois volte ao corredor e passe pela porta dupla para voltar ao local com os quatro quadros. Pegue a chave Gilded Key, desça as escadas até o corredor principal e vire à direita. Vire à direita de novo no fim do corredor e use a Gilded Key na porta, no final do percurso. Coloque a Wolf Mask na estátua da coruja (Statue of na Owl) e pegue a chave Steel Key. Perto da mesa central há outra chave Small Gilded Key.

9 Volte ao segundo andar, suba a escadaria entre as portas do corredor principal e use a Small Gilded Key na porta. Vire à esquerda e use a Steel Key na porta no fim do corredor. Acenda a luz e pegue a chave Large Ornate Key no quarto e um pedaço de uma foto sobre a mesa. Volte à passagem lateral no corredor, entre pela porta à direita e acenda a luz. Destranque a gaveta da mesa com a Small Key e pegue a outra metade da foto e a chave Large Ornate Key. Volte ao corredor do primeiro andar, vire à direita e entre na biblioteca. Acenda a luz. O livro da direita tem a resposta para um quebra-cabeça futuro. Anote os números da última página. Suba as escadas e localize o dispositivo com quatro discos. Para saber o código do aparelho, combine as duas metades das fotos. Use o código 3926 no dispositivo e entre na sala secreta.

10 Pegue o telescópio (Telescope) e coloque a estátua (Acrobat Statuette) no buraco da parede. Pegue a estátua (Abkanis Statue) no painel que se abriu. Saia da sala e suba as escadas, depois suba a escada da esquerda e siga por fora da casa. Na

Dossie PS1

Cuidado ao enfrentar mais de um inimigo. A pistola demora para recarregar

torre, coloque o telescópio na janela. Pressione ✖ no item e dê um zoom na janela no canto superior direito para ver o número 1692. Volte à sala secreta e vire as chaves 1, 2, 6 e 9 do painel. Agora é preciso encontrar quatro livros e empurrá-los em seqüência. Suba as escadas e encontre o primeiro livro no fim do corredor, depois volte ao primeiro andar e empurre o livro atrás da estátua, seguido do que está na base da escada. O quarto livro está no terceiro andar atrás do terceiro pilar. Suba as escadas.

11 Antes do livro, porém, há o segundo chefão. Ele voa e ataca com descargas elétricas impossíveis de defender, por isso, seja rápido. Atire com a espingarda para que a criatura feche as asas e dispare mais dois tiros enquanto ela está vulnerável. Repita o processo até vencê-la. Após empurrar o último livro, volte aos quadros e pegue uma placa de metal (Metallic Plate), a chave Small Bronze Key e um lançador de plasma (Plasma Cannon).

12 Agora você deve colocar nos quadros as datas que viu no livro do passo 9. Olhando para os quadros, da esquerda para a direita, a ordem é: 1852, 1874, 1899 e 1931. Desça as escadas e pegue a chave Ornate Bronze Key no relógio. Use a Bronze Key na porta ao lado do interruptor, vire à esquerda e pegue energia e munição para o lançador de plasma. Volte e use a Small Bronze Key no portão. Após detonar as criaturas, volte para o início do jogo e pegue o caminho da direita. Ao encontrar um portão, observe o código impresso na placa de metal, abra-o e prepare-se para o segundo CD.

DISCO 2

12 Siga adiante até encontrar um círculo de pedras. Para resolver este quebra-cabeça é preciso examinar as pedras na ordem que Aline indicar. Pressione ✖ em qualquer pedra para iniciar o desafio, depois aguarde as instruções de Aline e examine cada pedra, com o botão ✖, na ordem: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste. Espere sempre as instruções da garota antes de examinar a próxima pedra. Ao resolver o quebra-cabeça, seu personagem dirá quatro palavras sagradas em ordem, que ficarão guardadas no gravador do seu inventário.

13 Pegue a pedra circular (Stone Stele) e a estátua (Statue Representing a Bull). Desça as escadas e vire à direita. Após detonar o dragão, siga até a escada na parede, suba e pegue os foguetes. Desça a escada, vá em frente e suba a outra escada para chegar a um pântano. Siga pela esquerda até o avião que caiu no início do jogo, entre e pegue um alicate (Wire Cutters) e as lentes azuis (Blue Lens). Vá até a cabine do piloto. Agora você deve sair da aeronave em menos de 15 segundos. Volte para a escada na parede e use o inventário para combinar a lente azul com sua lanterna. A lanterna mostrará marcas de sangue. Suba a escada e observe o símbolo de sangue na parede. Atravesse o pântano e siga a trilha sangrenta.

14 Há mais um símbolo em uma pedra grande. Após conversar com Aline e receber um anel (Obed Morton's Seal), volte pela escada e vire à direita. Corte as correntes da capela com o alicate e veja o símbolo na porta. À direita há um painel. Acione os três símbolos que você encontrou, pegue os itens e desça pela passagem secreta que se abriu no altar. Há uma porta com um interruptor do lado esquerdo. Use o Obed Morton's Seal e siga pela porta de ferro. Para sair do laboratório, vá até a porta bloqueada por quatro barras e aperte ✖.

15 É preciso acionar três chaves elétricas. A primeira está no canto da sala, à esquerda da porta. Agora vire à esquerda e volte para a porta de ferro. A segunda chave está à direita. Em seguida, volte à entrada do lado esquerdo e siga em frente até a última chave, depois saia pela porta com as quatro barras. Atravesse o corredor correndo. Você verá duas portas no mapa. Entre na sala da esquerda e acione o gravador, depois saia e passe pela porta da direita. Suba a escada da parede para chegar à estufa, depois suba mais uma escada. Empurre a estátua até a escada para jogá-la no andar inferior, desça, pegue mais um anel (Seal) e uma estátua (Statue Represeiting a Bear). Volte à porta em que você usou o primeiro anel e use o Seal, depois siga pelo corredor para encontrar Aline.

16 Pegue a arma de raios elétricos (Lightning Gun) e os amuletos. Sempre que vir um brilho azul, atire, pois é onde as criaturas vão surgir. Siga até encontrar Alan. Após o vídeo, entre na caverna e pegue o máximo de cristais que puder, além do cantil (An Object) e outra arma (Photoelectric Pulsar). Fique com a arma elétrica, saia e desça pela corda. Acerte os três dragões e corra para matar o outro inimigo, assim sobra mais tempo para detonar os outros monstros.

17 Entre na caverna da direita e suba a corda em frente. Mais adiante, ao ver o chão de lava, vire à esquerda e siga até encontrar duas entradas. Siga à esquerda, vire e, após a animação, corra o mais rápido que puder para atravessar o corredor. Ao chegar

à caverna, vire à direita e suba. Siga à esquerda e aperte ✖ para passar pelos obstáculos. Atire nos inimigos, mas não pare de correr. Atravesse o penhasco usando a coluna que caiu e vire à direita.

18 Recarregue os cantis na fonte brilhante. É só chegar perto e apertar ✖. A água restaura sua energia. Do outro lado, examine o interior da caverna com a lanterna. Há duas estátuas sem cabeça na mesa. Atravesse a passagem à direita delas e desça pela corda no fim do corredor para ver a primeira cabeça mais adiante, sobre uma pilha de pedras.

19 Alan, o cientista transformado em ser das trevas, é o chefão final. Nem adianta tentar matá-lo. Use o lança-foguetes ou a arma de raios elétricos para mantê-lo sempre à distância e corra para a próxima passagem. Afaste-o mais uma vez e entre na caverna à direita sem parar de correr. Pegue a lança indígena e, após assistir ao fim de Alan Morton, recolha a cabeça sobre a pilha de pedras, suba pela corda e coloque-a na estátua. Aline aparecerá com a outra cabeça. Após a animação, basta sair pela porta e conferir o final de Edward.

ROTEIRO 2: ALINE CEDRAC

DISCO 1

1 Siga para a janela com a luz acesa e entre na casa. Após receber a chave Small Gilded Key, vá em frente e vença o monstro. Como com Edward, ele foge da luz da lanterna. Pegue o amuleto (Charm of Save) sobre a mesa e saia. Ignore as criaturas e vá até o fim do corredor. Acenda a luz, vire à direita e entre na sala à esquerda, continuando a ignorar os monstros. Pegue o amuleto e saia pela porta da frente. Na próxima sala, afaste as criaturas com a lanterna, pegue energia, munição e a chave Small Gilded Key. Volte, corra até o fim do corredor e use a Small Gilded Key na porta ao lado do interruptor. Desça as escadas em caracol.

2 Acenda a luz no fim da escada e passe pela porta. Entre na sala à direita e apague a luz. Não pegue o revólver ainda. Acenda a luz e recolha todos os itens, depois pegue a arma e saia pela outra porta, sem gastar munição no monstro. Após o vídeo, passe por outra porta para chegar ao corredor principal do primeiro andar. Na área com duas portas e uma escada entre elas, entre pela porta da esquerda e vá até o fim do corredor. Após a animação, explore o quarto e pegue a chave allen (Allen Wrench) na escrivaninha, ao lado da porta. Lembre-se sempre de ler todos os livros e cartas espalhadas pela mansão. Pressione ✖ no espelho, desça as escadas e pegue a espingarda de cano triplo (Triple-Barreled Shotgun). No fim do corredor, pressione ✖ na última porta.

3 Volte ao quarto e ignore os monstrões. Depois de outro vídeo, saia e corra até o quarto da Sra. Morton. Desça as escadas em caracol e siga para o segundo andar sem perder tempo. Aline será teletransportada para um corredor. Agora entre pela próxima sala, acenda a luz e pegue o espelho e o lança-granadas (Grenade Launcher), depois saia e siga em frente até o corredor principal do segundo andar. Veja o vídeo, corra para a direita e acenda a luz. Entre na sala à esquerda do interruptor e vá até o fundo do quarto. Atravesse o espelho, responda não (no) e pegue uma estátua (Statue Representing A Bison). Volte para o quarto, saia pela porta da direita, desça as escadas e acenda a luz. Veja o objeto faltando na moldura do espelho. Você voltará aqui.

4 Vá para o corredor principal e vire à direita. Após detonar os zumbis com a espingarda, entre na sala à esquerda, pegue munição na mesa circular e atire com o revólver no espelho na parede oposta. Recolha o livro e saia pela outra porta para receber um cristal (Glass Prism) da Sra. Morton, depois saia do quarto e siga para o segundo andar. Volte à sala em que você pegou o espelho, apague a luz e coloque o cristal no projetor. Para ligá-lo, selecione a lanterna no inventário e aperte ✖ duas vezes. Pegue o cubo (Eagraved Cube) após o vídeo, vá para a biblioteca e acenda a luz. Na segunda estante à esquerda há um painel que permite inserir números. Examine o cubo no inventário para ver o número 1991 e entre na passagem que apareceu para pegar as tábuas indígenas (Abkanis Tablets). Aperte ✖ no local em que pegou os objetos.

5 O primeiro chefão surge e é imune aos disparos quando está atacando. Escolha sua arma mais forte e mantenha distância. Atire sempre que ele não estiver em posição de ataque. Após vencê-lo, pegue a metade do medalhão (Half Medallion) no centro da biblioteca e saia para receber a outra metade da Sra. Morton. Volte ao espelho do final do passo 3, combine as duas metades do medalhão e coloque-o na moldura. Aperte ✖ para passar pelo espelho. Vire à direita, depois à esquerda e à direita novamente. Suba as escadas, examine o local e saia pela porta. Vire à direita, passe pelo portão e corra sem olhar para trás, pois Aline será perseguida.

6 Entre no cemitério pelo próximo portão, vire à direita e continue correndo até encontrar um arco de pedra. Ignore o lobisomem, vire à esquerda e corra até a cripta da família Morton. Entre na tumba de Jeremy (a segunda da direita) e pegue os objetos, especialmente o lança-foguetes (Rocket Launcher) e a tampa de metal (Metal Cover). Volte para a câmara principal e combine a tampa de metal com sua lanterna. Siga até o fundo da cripta e ilumine os pontos luminosos para formar a letra "M". Isso abrirá a tumba de Richard, a segunda da esquerda. Examine-a e saia pela passagem da frente, depois siga pelo corredor detonando os monstros. Para escorregar pela ladeira, ande até o fim da tela, aperte ✖ na borda e escolha a opção "sim" (yes).

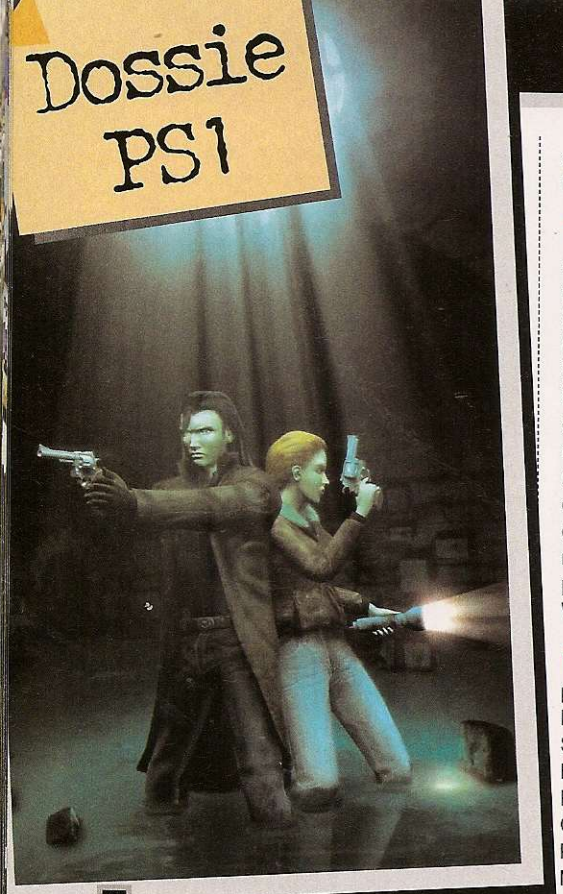
DISCO 2

7 Marque este local inicial. Ande até o forte e suba pelas trepadeiras à direita do portão. Desça as escadas. A próxima porta é a entrada da oficina. Continue descendo, destranque o portão do forte e siga. Após passar por uma escada em L, siga em frente e atravesse o muro com ✖. Na sala com os zumbis, vire à esquerda e entre na cela em que Obed Morton está preso. Pegue um cartão de metal preto (Black Metallic Card), saia e vá para a primeira porta do outro lado.

8 É preciso pegar mais três cartões para abrir a segunda porta. Desça as escadas, vire à esquerda e entre pela passagem. Pegue o alicate de corte (Wire

Os monstros normais podem ser vencidos no tiro, mas para derrotar os chefes, só com muita estratégia

Dossie PS1



Apesar de seguirem por caminhos diferentes, Aline e Edward acabam se encontrando no final do jogo

Cutter) e uma peça de metal (Metallic Piece), depois suba as escadas para obter um molde (Mould). Volte até o muro, entre pela passagem na base da escada e use o alicate para abrir a caixa e pegar a chave Large Ornate Rusty Key e a barra de aço (Steel Ingor). Use a chave para entrar na oficina do passo 7 e pegue duas partes do perfurador elétrico (Stock of a Weapon e Barrel of a Weapon) e um acelerador (Orange Accelerator). Ponha o molde e a barra de aço na máquina atrás de você e pegue a terceira parte do perfurador (Barrel of a Weapon), depois pegue a lente (Glass Lens) no armário.

9 Saia pela porta próxima ao interruptor, que fica na parede oposta à outra porta, coloque a lente no telescópio e use-o (✖). Ande pela borda do muro. Após o vídeo, atravesse a sala encharcada para enfrentar outro monstro. Como ele só ataca pelas costas, fique sempre de frente para ele e acerte-o com o lança-granadas. Depois de vencê-lo, saia da água e avance até chegar a uma sala com uma escada na parede. Suba e pegue a caixa à esquerda da tela para pegar os outros três cartões de metal. Volte à porta perto da cela de Obed Morton e use os cartões Black, Golden, Red e Silver Metallic Card, como indicado na última página do diário de Jeremy (Jeremy Morton's Diary). Use o cartão prata (Silver) no raio (Flash), o dourado (Golden) na estrela (Star), o vermelho (Red) no Sol (Sun) e o preto (Black) na Lua (Moon). A ordem pode mudar de acordo com a versão do jogo, por isso siga o diário. Após destrancar a porta, entre, pegue a metade de um anel (Metallic Half-Ring) e suba a escada.

10 Há uma máquina no fim da escada. Coloque a data 10-31-2001 nela, desça as escadas e vá até o painel que se abriu. Pegue as chaves Large Bronze Key e Small Rusty Key, o anel (Seal) e a estátua (Statue Representing a Snake). Use a Large Bronze Key na porta à esquerda, corra até o monumento indígena e examine-o. A seguir, volte ao ponto inicial do disco 2 e ignore o lobisomem. Corra novamente rumo ao monumento, coloque o disco (Stone Stele) nele e pegue a pedra luminosa (Luminescent Stone) e a estátua (Statue Representing a Fish). Desmonte o Tripod Support no inventário e combine as duas metades do anel com o acelerador e uma parte do perfurador (Butt) para obter o Photoeletric-Pulsar Without Barrel With Orange Accelerator.

11 Combine este item com outra parte do perfurador (Barrel), depois combine o anel (Metallic Ring) com a Abkanis Energy Stone e o Tripod Support com a última parte do perfurador (Perforator Barrel). A seguir, combine o Tripod Suport With Perforator Barrel com o Photoelectric Pulsar With Orange Accelerator. Para finalizar, combine o Perforator Without Abkanis Energy Stone com o Metallic Ring With Abkanis Energy Stone e você enfim terá um perfurador elétrico (Perforator with Energy Stone). Corra para a oficina do passo 7, vire à esquerda e suba a escada na parede. Acenda a luz, suba outra escada e saia pelo fundo da sala. Abra o cadeado do alçapão com a Small Padlock Key, volte para a sala anterior e acione o mecanismo para abrir o alçapão. A seguir, desça a escada, aproxime-se do painel e acione-o para lançar o pára-raios.

12 Nem adianta querer atirar no lobisomem, pois balas não podem feri-lo. Fique longe e use a esfera central como proteção, pois quando ele saltar sobre ela pode ser atingido por um raio. São necessárias no mínimo três descargas para detoná-lo, mas se o tempo zerar você deve voltar ao painel para reativar o sistema elétrico. Após vencer o monstro, volte ao local onde você pegou o alicate de corte e observe a máquina de escavação desativada. Para voltar ao local do painel que ativa o pára-raios, corte caminho passando pela porta dos cartões coloridos e usando a nova passagem ao lado do painel em que estava o anel, pois após ligar o pára-raios você só tem dois minutos para voltar à máquina de escavação.

13 Coloque o perfurador elétrico na máquina de escavação, entre na caverna que surgiu e pegue a arma fotoelétrica (Photoelectric Pulsar). Vire à direita, desça a escada e siga até encontrar Camby. Após o vídeo, vá para o alçapão pegar energia, amuletos, um carregador e uma arma de raios elétricos (Lightining Gun). Passe pelo portal, siga à direita e desça as escadas. Após o diálogo, pegue o cristal azul e prossiga. Suba os blocos usando ✖, desça e suba alguns lances de escada, depois vire à direita e use as escadas para entrar no templo indígena. Suba mais um lance de escadas, vire à direita e avance. No fim do corredor, entre na passagem estreita à direita.

14 Há um circulo com sete botões. Aperte um de cada vez e recolha os medalhões. Há seis deles, cada um com o símbolo de um animal e o sétimo botão libera a saída. Saia rumo à esquerda, suba a escada na parede e ande até o meio do telhado, depois desça e pegue o cantil (Indian Skin Flask), pois ele recarrega sua energia. Coloque os medalhões nos seis painéis da sala, vá até o pequeno corredor e pegue a pedra em forma de pirâmide (Stone Pyramid). Volte ao templo e coloque a pedra na pirâmide sem ponta, ao lado da estátua de base marrom. Recolha a cabeça de pedra que surgir, saia do templo e siga sempre pela direita. Ao ver o chão de lava, vire à esquerda e siga até a enorme caverna. Corra para a quinta entrada.

15 Ignore as criaturas no corredor, passe pela ponte e pegue água na fonte brilhante. Vire à esquerda e suba o paredão. Mais à frente, suba por algumas pedras e siga até ver uma animação. Vá até a ponte e desça pela corda que Alan Morton usou, depois siga pelo corredor e entre pela rachadura na parede. Pule no buraco (✖) e siga pelo canto superior direito. Vire à direita e entre na água, tomando cuidado com a criatura que surge, depois saia, pule e corra para a esquerda. Após outro vídeo, atravesse o desfiladeiro pela coluna que caiu.

16 Hora do chefe final. Trata-se de Obed Morton, irmão de Alan. Fique sobre o pilar que caiu e preste muita atenção na câmera. Quando ela mostrar Aline de perto é sinal que Obed está se aproximando. Afaste-se e a câmera muda. Use a arma fotoelétrica nele sempre que o monstrão estiver de costas. É preciso paciência. Após a morte do infeliz, corra para a outra sala e coloque a cabeça de pedra sobre a mesa que fica em frente à porta. Agora é só sair e conferir o final definitivo de *Alone In The Dark*.

EGS

electronic game show

A maior feira de games da América Latina

18 a 20 de novembro
www.egsbrasil.com.br

Expo Center Norte - Pavilhão Vermelho - Rua José Bernardo Pinto, 333

PROMOÇÃO

Comprando jogo original você ganha sempre!

Na compra de jogos originais você ganha desconto no convite da EGS.

Mais informações em **www.egsbrasil.com.br**

PC PS Xbox GC PSP DS GBA Ngage Mobile Arcade

MarketingCell

5" GAME KIT

Com um PS2 no carro, até os mais impacientes vão curtir aquelas longas e tediosas viagens

A tela de 5 polegadas tem entradas de vídeo composto e de S-Video

CARACTERÍSTICAS

Tela
- Acabamento em plástico
- Cristal líquido de 5 polegadas
- 2 alto-falantes de 1 watt cada
- 2 saídas de fone de ouvido
- Alimentação de 12 volts
- 1 entrada A/V Composto
- 1 entrada A/V S-Video
- Ajustes de brilho, cor, saturação e volume
- Rotação da imagem (180°)
- Base de metal com ângulo ajustável

Adaptador/Fonte de alimentação
- Plugue de 12 volts (para o painel do carro)
- Conector de alimentação (para a base da tela)
- Tomada de 110 volts (para ligar o console)
- Chave geral (liga/desliga)

Só não estranhe se o motorista largar o carro em plena estrada para jogar um Winning Eleven

Chegou a hora de encarar as viagens se divertindo com seu game preferido. O 5" Game Kit, da g2g Gear, traz tudo que você precisa para ligar o videogame dentro do carro. O pacote inclui uma tela de cristal líquido e um adaptador de alimentação. Basta ter uma entrada de 12 volts no painel, como a do acendedor de cigarros, para instalar o kit e seu console. E o melhor é que a tela suporta conectores padrão de áudio e vídeo, possibilitando a ligação de outros equipamentos, como filmadoras e câmeras fotográficas digitais.

Carro-videogame

O kit vem com duas fitas grossas de náilon que podem ser usadas para prender a tela no carro em três configurações básicas: atrás do encosto de um dos bancos da frente, entre os acentos dianteiros, e no teto. A melhor opção varia de acordo com o estilo de cada veículo.

No teste, a tela foi posicionada atrás do banco do passageiro da frente. O adaptador foi conectado na saída de 12 volts do painel e na entrada de alimentação da telinha; o cabo A/V do videogame vai plugado na lateral da tela e o de alimentação, na tomada da fonte do adaptador. O videogame pode ficar apoiado no chão, em cima do banco ou no console central do veículo, mas é preciso ficar esperto, pois os DVDs podem pular se o carro encarar ruas muito esburacadas.

Os comandos laterais da tela ajustam brilho, contraste, saturação e volume. A imagem é razoável e fica visível num ângulo de até 30 graus, mas os alto-falantes têm alta distorção acima de 50% do volume. Felizmente, um fone de ouvido (não incluso) resolve a treta. Apesar de não ser fabricado no Brasil, o kit é facilmente encontrado em lojas nacionais de videogames, como a Eletromil, por R$ 500,00. É uma boa opção para conter crianças e adultos viciados em jogos ou para curtir um filminho enquanto a viagem não acaba. Pobre motorista...

A fonte tem botão liga/desliga e agüenta até 100 W, mas cuidado. Ela esquenta muito

CONTEÚDO DA EMBALAGEM
- 1 tela TDLP60
- 1 adaptador/conversor
- 1 fonte 12-110 volts
- 2 fitas de náilon (com velcro)
- Manual de instruções em inglês

Fabricante: g2g Gear Site: não tem Onde encontrar: SS Games (0xx11) 3328-6804
Preço médio: R$ 550,00 Ponto forte: o produto cumpre o que promete
Ponto fraco: a tela e o videogame são resetados quando o carro dá partida. Alto-falantes toscos

NOTA **7,5**

Acessórios

Confira os cabos que turbinam o visual e o áudio do PlayStation 2

COMPONENT AV CABLE

Este é o cabo oficial da Sony para o PS2. Ele conta com cinco conectores, três para vídeo e dois para áudio (estéreo). O acessório garante uma imagem mais nítida e com cores mais vivas, mas vale lembrar que ele só serve para TVs com entrada de vídeo componente.

CARACTERÍSTICAS

- 5 plugues do tipo RCA
- Conectores banhados a ouro
- Requer TV com entrada de vídeo componente
- Exclusivo para PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sony
Site: www.playstation.com
Preço médio: R$ 120,00
Onde comprar: www.gameone.com.br (loja nacional)

FORA, RUÍDO!

Diferentemente do cabo original do PS2, o Component AV tem três plugues de vídeo: um de luminância (conector verde), um do sinal azul (plugue azul) e outro do vermelho (conector vermelho). Isto resulta numa imagem limpa e sem distorções nas cores.

COMPONENT VGA BOX

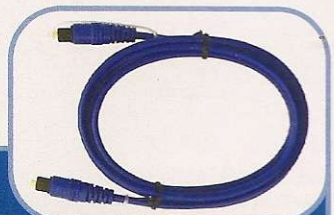
Adaptador que permite ligar o PS2 num monitor de PC. O visual dos games fica melhor e com direito a Progressive Scan (quando disponível no jogo), o que melhora a definição de imagem. O acessório requer um cabo de vídeo componente (não incluso).

CARACTERÍSTICAS

- Formatos compatíveis: 480p, 540p, 720p e 1080i;
- Trabalha com dois monitores ao mesmo tempo;
- Sistemas NTSC e PAL;
- Compatível com PS2 e outros equipamentos com saída de vídeo componente.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Third Party
Preço médio: US$ 50
Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)



FIBRE OPTICAL CABLE

Cabo de fibra óptica que se conecta na "Digital Out (Optical)", a saída de som digital do PS2. Ele requer um receiver para distribuir o som conforme os recursos de áudio do game ou filme. Dolby Digital, DTS Surround e Dolby Prologic são os sistemas compatíveis do console.

CARACTERÍSTICAS

- Tamanho do cabo: 1 metro;
- Áudio sem distorções;
- Requer um receiver;
- Um dos acessórios mais baratos;
- Somente para PS2.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Third Party
Preço médio: US$ 5
Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)

BRASILCURSOS.COM.BR
http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original:
a partir de R$ 39,90

Unidade óptica para Play2 Slim:
a partir de R$ 59,90

BA5815 para Play2:
a partir de R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2:
a partir de R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

por Julio Wecchi

Diversão não combina com sofrimento. Confira os melhores truques e seja feliz

D

PSP

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

Todos os segredos disponíveis: use DoggieStyle no lugar do seu nome.
Modo Normal Challenge e dificuldade Supercop: vença o game na dificuldade normal.
– Segredos da polícia
Vença cada uma das missões abaixo na dificuldade Supercop para liberar algumas trapaças especiais no menu:
Todas as armas: missão Beat Villa
Visual do chefão Cabal: missão Dockyards
Adrenalina ilimitada: missão Back Streets
Munição ilimitada: missão Beat Train Yards
Visual de Maxine: missão The Mansion
Sem danos: missão Rooftops
Modo Super Deformed: missão Pink Starfish
– Bônus
Detone os capítulos abaixo na dificuldade Rookie ou Normal para habilitar os respectivos bônus:
Visual de Biker 2 (no multiplayer): capítulo 01
Arena Bar (no multiplayer): capítulo 02
Visual de Biker Boss: capítulo 03
Visual de Triad 2: capítulo 04
Visual de Jack 2: capítulo 05
Visual de Triad Boss: capítulo 06
Visual de Militia 2: capítulo 07
Visual de Cabal 1: capítulo 09
Visual de Militia Boss: capítulo 08
Visual de Cabal 2: capítulo 10
Arena Mansion: capítulo 11
Visual de Whisper: capítulo 12

PS1

DRIVER

– Dominando o jogo
Use os truques no menu principal. Você escutará um som de confirmação e o código correspondente será liberado na tela Cheats.
Invencibilidade: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Sem polícia: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Manobras animais: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Carros pequenos: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Suspensão elevada: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Tela invertida: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Veja os créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

6

PS1

GEX 3: DEEP COVER GECKO

– Comandos da lagartixa
Pause o jogo, selecione a opção Exit, segure L2 e entre com as seqüências a seguir:

Dead to Rights: Reckoning

Invencibilidade: ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓
Frases engraçadas de Gex: ↓, →, ←, ●, ↑, →
(aperte SELECT para ouvir as frases)
Câmera 3D: ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT
– Códigos especiais
Faça o truque das frases e pegue os quatro itens colecionáveis de cada trecho. Depois disso, use as senhas abaixo na tela Vault.
Oito golpes: Quadrado, Diamante, Triângulo, Triângulo, Estrela, Diamante
Vida extra: Triângulo, Círculo, Estrela, Quadrado, Quadrado, X
10 vidas na faixa: Quadrado, X, Círculo, Círculo, Triângulo, Quadrado
Invencibilidade: Quadrado, Estrela, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Diamante
Jogar como Alfred: Quadrado, X, Triângulo, Quadrado, Estrela, Estrela
Jogar como Cuz: Quadrado, Diamante, Quadrado, Quadrado, Triângulo, Diamante
Jogar como Rex: Quadrado, Estrela, Estrela, Quadrado, Triângulo, Triângulo
Todos os vídeos do game: Estrela, X, X, Círculo, Quadrado, Triângulo
Selecionar qualquer fase: Quadrado, Círculo, Círculo, Triângulo, X, X
Frases de Gex: Quadrado, Triângulo, X, Estrela, Quadrado, X

I

PS2

INUYASHA: FEUDAL COMBAT

Modo Challenging: vença o modo Mission três vezes usando personagens diferentes em cada partida.
Castelo de Naraku: complete o modo Mission.
– Personagens extras
Saiba como liberar novos personagens vencendo o modo Story (e sem morrer nenhuma vez) com cada um dos heróis abaixo:
Bankotsu: Miroku / **Naraku:** Inuyasha
Human Inuyasha: Shippo
Mad Inuyasha: Sesshomaru
– Capítulos liberados
Detone o modo Story com um dos personagens indicados:
Capítulos de Miroku e Sango: Inuyasha
Capítulo Sesshomaru: Miroku ou Sango

PS1

ITALIAN JOB

– Trapaças
Aperte os comandos abaixo na tela do menu principal. Um som de aplausos confirmará a entrada dos truques.
Modo Cheat: ▲, ●, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ■
Todas as missões do The Italian Job: ●, ●▲, ■, ■
Todos os desafios do Challenge: ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ●
Todas missões do Checkpoint: ●, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ●
Todas missões do Destructor: ▲, ■, ■▲, ■, ■, ▲, ●, ●
Todas as missões do Free Ride: ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ▲, ●

M

PS2

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

– Galerias de arte
Para liberar cada uma das galerias, você precisa salvar todos os inocentes, pegar todos os tesouros e encontrar todos os Buried Chests de cada fase mostrada abaixo:
Galeria 01: fase The First Strike
Galeria 02: fase Into The Fire
Galeria 03: fase No Sanctuary
Galeria 04: fase The House Crasher
Galeria 05: fase Forest of Fear
Galeria 06: fase Gallows Gorge
Galeria 07: fase Sinister Stones
Galeria 08: fase Cyclocks
Galeria 09: fase Down With The Ship
Galeria 10: fase Road To Hawkmoor
Galeria 11: fase Perilous Path
Galeria 12: fase The Under Hive
Galeria 13: fase Old Wounds
Galeria 14: fase The Great Vault
Galeria 15: fase Drained Depths
Galeria 16: fase Sunken City
Galeria 17: fase Guardian of The Deep
Galeria 18: fase The Soulcrusher
Galeria 19: fase Tinker's Rescue
Galeria 20: fase The Master Of The Zin

PSP

MEDIEVIL: RESURRECTION

MEDIEVIL: RESURRECTION

Invencibilidade e todas as armas: durante o jogo, segure R e aperte ↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲. Um menu secreto irá aparecer mostrando as trapaças.

N

PS2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

TUNANDO NA RAÇA

– Carros personalizados

Veja quantas provas você deve vencer ao longo do jogo para liberar cada uma das máquinas personalizadas:

Lincoln Navigator, Cadillac Escalade: 1

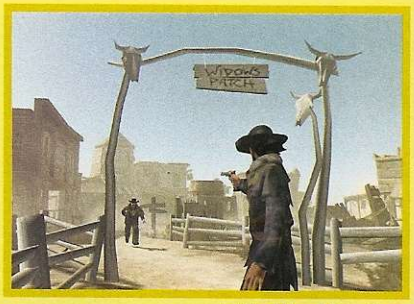
Need for Speed Underground 2

Hummer H2, Hyundai Tiberon: 2
Nissan Sentra SE-R Spec V, Toyota Celica: 3
Lexus IS300, Toyota Supra: 4
Volkswagon Golf GTI: 5
Audi A3, Acura RSX: 6
Mitsubishi Eclipse GSX, Audi TT: 7
Mazda RX-8: 8
Inifiniti G35 Coupe: 9
Mitsubishi 3000GT: 10
Pontiac GTO: 11
Mazda RX-7: 12
Nissan 350Z, Ford Mustang GT: 13
Mitsubishi Lancer Evolution VIII: 14
Nissan Skyline GT-R R34: 15
Subaru Impreza WRX STi: 16

– Capas de revista

Saiba o que você precisa fazer para habilitar cada uma das capas das famosas revistas:

Turbo: 4 vitórias no estágio 2.
Sports Compact Car: 8 vitórias no estágio 2.
Street Car Magazine: 2 vitórias no estágio 3.
Car Audio and Electronics: 6 vitórias no estágio 3.
GTI Magazine: 11 vitórias no estágio 3.
Hot 4's: 18 vitórias no estágio 3.
Elaborare: 3 vitórias no estágio 4.
Maxi Tuning: 7 vitórias no estágio 4.
Spoiler: 11 vitórias no estágio 4.
AutoMaxx Magazine: 16 vitórias no estágio 4.
Stuff Magazine: 20 vitórias no estágio 4.
Chrome und Flamen: 27 vitórias no estágio 4.
Import Tuner: 4 vitórias no estágio 5.
Street Car Magazine: 9 vitórias no estágio 5.
GTI Magazine: 16 vitórias no estágio 5.
Auto Motor: 20 vitórias no estágio 5.
Swiss Tuner Magazine: 25 vitórias no estágio 5.
Super Street: 28 vitórias no estágio 5.
Power Magazine: 32 vitórias no estágio 5.
Street Tuner: 34 vitórias no estágio 5.



Red Dead Revolver

R

PS2

RED DEAD REVOLVER

PRÊMIOS EXCELLENT

Conheça os prêmios liberados em cada uma das fases completadas com rank Excellent:

– Pistoleiros

"Big Oaf" Whitney: fase Bounty Hunter
"Pig" Josh: fase Carnival Life
"Smiley" Fawler: fase The Mine
Bad Bessie: fase Rogue Valley
Breech Loader: fase Freak Show
Colonel Daren: fase Fort Diego
Gabriel Navarro: fase Hell Pass
General Diego: fase Devils & Angels
Governor Griffon: fase Fall From Grace
Holstein Hal: fase Range War
Jason Cornet: fase The Siege

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br

PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

Silent Hill

Mr. Black: fase Cemetery
Mr. Kelley: fase Battle Finale
Rico Pedrosa: fase Railroaded
Sam: fase Saloon Fight
– Fases extras
Fase Broken Creek: fase Bull's Eye
Fase Freak Show: fase Ugly Streetfight
– Upgrades
Energia extra: fase The Traitor
Focus extra 1: fase Bear Mountain
Focus extra 2: fase Sunset Canyon
PRÊMIOS GOOD
Veja quais prêmios são habilitados quando você finaliza cada uma das fases com rank Good:
– Pistoleiros
"Bloody" Tom: fase Bounty Hunter
"Ugly" Chris: fase Ugly Streetfight
Buffalo: fase Hell Pass
Cooper: fase Rogue Valley
Dan: fase Saloon Fight
Shadow Wolf: fase Bear Mountain
– Fases extras
Fase Ghost Town: fase Cemetery
Fase The Bridge: fase The Traitor
Fase The Mine: fase The Mine
Fase The Ranch: fase Devils & Angels
Fase The Ranch: fase Range War
Fase Mansion Grounds: fase The Siege
– Novas armas
Pistola velha: fase Bull's Eye
Rifle: fase Railroaded
Scorpion Launcher: fase Fall From Grace
Dois revólveres: fase Sunset Canyon
– Upgrades
Energia extra 1: fase Freak Show
Energia extra 2: fase Fort Diego
Focus extra 1: fase Battle Finale
Focus extra 2: fase Carnival Life
PRÊMIOS BOUNTY HUNTER
Fique por dentro dos prêmios liberados para cada fase detonada com rank Bounty Hunter:
– Pistoleiros
Curly Shaw: fase Bounty Hunter
Dig Fowler: fase Ghost Town
Falling Star: fase Bull's Eye
Fidgit: fase Carnival Life
Grizzly: fase Bear Mountain
Natalie: fase Saloon Fight
Natalie: fase The Traitor
Professor Perry: fase Freak Show
Sheriff Bartlett: fase Compelte the Railroaded
Sissy Fess: fase Rogue Valley
Smitty: fase Range War
Twiggy Phelps: fase Ugly Streetfight
– Trapaças
Dead-Eye ilimitado: fase Battle Finale
Pedaço de bala: fase Fort Diego
Invencibilidade: fase Fall From Grace
Pistola de ouro: fase The Siege
Sem distorções: fase End of the Line
Sem HUD: fase Stagecoach
Sad Stars: fase The Mine
– Fase extra
Fase Sunset Canyon: fase Sunset Canyon

PS2

RISE TO HONOR

Todas as fases: no menu principal, segure L1 + R1 e aperte ■, ↑, ↓, ●.
Modo difícil: complete o jogo no nível normal.
Novas roupas e vídeos Young Kit Yun e Young Michelle: finalize o game.

S

PS1

SILENT HILL

Opções extras: aperte L1, L2, R1 ou R2 na tela de opções. No menu Extra Options que aparece, você pode configurar armas, câmeras e algumas opções divertidas.

PS2

SSX ON TOUR

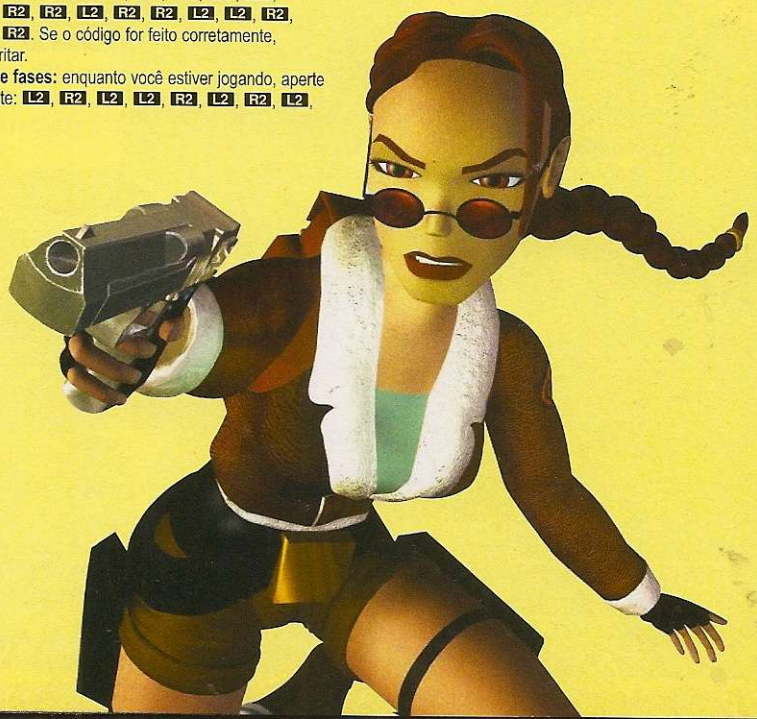
– Avalanche de senhas
Use estes passwords na opção Cheats:
Todas as fases: BACKSTAGEPASS
Todas as roupas: FLYTHREADS
Todos os vídeos: THEBIGPICTURE
Dinheiro extra: LOOTSNOOT
Boost ilimitado: ZOOMJUICE
Manobras monstruosas: JACKALOPESTYLE
Modo Snowball Fight: LETSPARTY
Personagens secretos: ROADIEROUNDUP
Personagem Conrad: BIGPARTYTIME
Personagem Mitch Koobski: MOREFUNTHANONE
Personagem Nigel: THREEISACROWD
Personagem Ski Patrol: FOURSOME

T

PS1

TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT

Todas as armas e itens: durante o jogo, aperte rapidamente: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2. Se o código for feito corretamente, Lara irá gritar.
Seleção de fases: enquanto você estiver jogando, aperte rapidamente: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Se tudo correr bem, Lara vai dizer "Nope".
Fases secretas e todas as chaves: durante o game, pressione: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Se tudo der certo, Lara dirá "Ahhhh".
Carregue a energia: durante a aventura, aperte: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2. Lara irá dizer "Ahhh".
Chave para a Race Track: enquanto estiver jogando, aperte: R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Se tudo correr bem, Lara vai dizer "Nope".



Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

PS1

TWISTED METAL 4

CÓDIGOS ESPECIAIS
Entre com os códigos abaixo na opção Password:
– Recursos
Computador nunca ataca: →, ▲, →, ▲, L1
Computador não recolhe itens: L1, ←, →, ●, →
Recuperar energia: ▲, L1, ↓, ▲, ↑
Invencível: ↓, ←, L1, ←, →
Sem energia (no modo Deathmatch): ▲, ↓, ▲, ●, ▲
Sem energia (nos modos Tournament e Deathmatch): ↓, R1, ↓, START, ●
Sem energia, armas e power-ups: ●, START, ←, L1, START
Sem pick-ups na arena: ●, START, ←, L1, START
Computador contra dois jogadores: ↓, ↓, →, →, ↓
– Armas
Armas turbinadas: R1, L1, ↓, START, ↓
Munição infinita: L1, R1, ↑, ■, ●
Armas poderosas: ↑, START, ●, R1, ←
Armas ilimitadas: ▲, L1, ↓, ▲, ↑
– Veículos secretos
Crusher: ↓, R1, →, R1, L1
Minion: ▲, L1, L1, ←, ↑
Moon Buggy: START, ▲, →, L1, START
R/C Car: ↑, ↓, ←, START, →
Super Axel: ↑, →, ↓, ↑, L1
Super Slamm: →, L1, START, ●, START
Super Thumper: ●, ▲, START, ●, ←
Sweet Tooth: START, R1, →, →, ←
– Power-Ups
Homing Missiles: R1, →, ←, R1, ↑
Napalms: →, ←, R1, →, ●
Power Missiles: ↓, ↓, ●, L1, ←
Remote Bombs: ↑, →, ↓, L1, ▲

– Seleção de Fases
Fase 2 Neon City: ←, ▲, →, →, ←
Fase 3 Road Rage: START, START, ↓, ●, L1
Fase 4 Bedroom: L1, →, ←, ←, L1
Fase 5 Amazonia 3000 B.C.: ●, L1, START, L1, START
Fase 6 The Oil Rig: START, ←, ↑, START, ●
Fase 7 Minion's Maze: START, R1, ←, R1, R1
Fase 8 The Carnival: ●, ←, ↓, R1, L1

U

PS2

ULTIMATE SPIDER-MAN

– Códigos da aranha
Pressione os botões na tela Controller Setup, no menu de opções:
Todos os personagens: →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, →
Todas as revistas: ←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↓
Todas as ilustrações: ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←
Todos os cartões-postais: ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ←

V

PSP

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

–Truques da quadra
Na tela do menu principal do game, segure L e pressione uma das combinações abaixo. Um som especial confirmará a entrada da trapaça. Para cancelar os truques, basta pressionar os mesmos comandos novamente.
Todas as raquetes e roupas: →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑
Começa o World Tour com $ 1.000.000: ↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲
Recebe $ 2.000 toda semana no World Tour: ↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲
Modo Sépia (imagem branca e marrom): ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←
Todos os estádios: ↑, ↓, ←, →, ■, ■, ■
Jogadores secretos King e Queen: ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ■

W

PSP

WORLD TOUR SOCCER

– Times campeões
Veja como habilitar todas as equipes extras do game detonando torneios específicos:
Supertime africano: detone a Africa Cup.
Supertime da Ásia e Oceania: vença a Asia & Oceania Cup.
Seleção brasileira de 1970: detone todos os torneios do Cup Mode.
Supertime europeu: vença a Euro Cup.
Supertime da América do Norte: detone a Americas Cup.
Supertime da América do Sul: vença a South Americas Cup.
Superseleção mundial: finalize o campeonato World Tournament.

X

PS2

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE
– Mutante trapaceiro
Aperte um dos comandos abaixo no menu Review e confira os resultados no game:
Todas as revistas em quadrinhos: →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, START
Todos os vídeos disponíveis no jogo: ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, START

■X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Informática KRM Games & Telefonia
Despachamos para todo o Brasil
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
MEMORY CARD • VOLANTES
CONTROLES • HD P/ JOGOS
CONSOLES: PS2/PSP/X-BOX
CONSOLES E ACESSÓRIOS
PARCELAMOS EM 24x SEM ENTRADA
FINANCIAMOS EM ATÉ 24x
INFORMÁTICA:
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• TODA LINHA DE MICROS E ACESSÓRIOS • FAÇA SUA CONFIGURAÇÃO
• ENTREGA EM 48 HS
• 01 ANO DE GARANTIA
CONSULTE OUTRAS FORMAS DE PAGAMENTO
ENTRADA PARA 60 DIAS
VISA VISA Electron MasterCard REDE SHOP
(11) 3541-3914 / (11) 3266-7819 / (11) 3285-6893
Matriz: Av. Paulista, 1159 – 13° andar – Cj 313 / Filial: Av. Paulista, 1098 – loja 41 – B

por Julio Wecchi

Nem detonado está salvando a sua vida? Então fique com os melhores códigos

Burnout Revenge

A

PS1

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

(GameShark 3.3 ou superior)

Energia ilimitada
801450D8 0064
Ativar itens
801451C0 004F
– Armas fáceis
Rifle Sniper
8014524C 0017
Photoelectric Pulsar
80145250 0059
Magnesium Flare
80145258 0065
Tripled-Barreled Gun
8014525C 0066
Lança-foguetes
80145260 0069
Lança-granadas
80145264 006A
Lightning Gun
80145268 006B
Canhão de plasma
8014526C 006D
– Munição ilimitada
Rifle Sniper
8014524E 0063
Revólver
801452C8 0063
Tripled-Barreled Gun
801452D0 0063
Photoelectric Pulsar
801452D8 000A
Lança-foguetes
801452E8 0064
Canhão de plasma
801452F8 0064
Lança-granadas
80145300 0063
Lightning Gun
80145308 007E

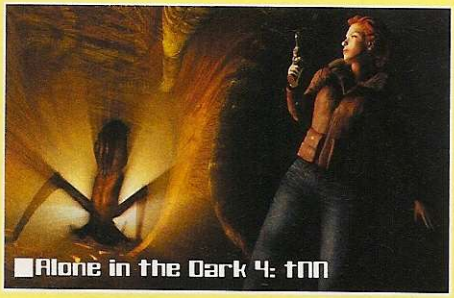
B

PS2

BURNOUT 3: TAKE DOWN

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
983B632B 78FBC848
2816ED40 01E29C01
2816EDD8 9AA90465
2816EDED B1C31665
2816EDD0 A1C26E87
2816ED0C 64B77AED
2816ED03 01E29C01
2816EDF7 9AA90465
2816ED54 B1C3EC65
2816ED01 A1C97041
2816ED65 64ACAC65
Nitro ilimitado
282A6FF9 A1426965
Máximo de nitro
280067CF A14269F1
Burnouts Points ilimitados
284B3CCF 1CD1A03E
Dinheiro no máximo
284B3CF2 1CD1A03E
Toda a grana dos torneios
084B318E 0CA57A56
284B31A5 0296AC56
284B313A 0296AC56
Todos os eventos liberados
484BA276 0C557A56
1476EBC2 0CA57A65
Todas as medalhas de ouro
184B9724 0CA5E40F
484B97E0 0C7E7A56
51D11138 0CA57A65
184B3165 0CA5E40F
284B3171 0CA57A0F
Todos os carros na garagem
184B31E1 0CA5AC56
484B31B1 0CA17A56
1476EBC2 0CA57A65
Todos os Takedowns
084B310F 0CA57A56
484B316F 0CD07A56
1476EBC2 0CA57A65
184B3137 0CA5AC56
084B3138 0CA57A56


Alone in the Dark 4: tNN

PS2

BURNOUT REVENGE

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
98203D82 78A14D10
Nitro ilimitado
2830BDE0 0CA57A65
Obter rank Elite
29EC75ED 0CA5E4F6
29EC75D0 0CA57A7B
Todos os eventos abertos
2816ED40 6F157A0E
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 6D1B7A03
2809160C A1426965
Resetar o tempo
(aperte o botão L3)
D855FF78 0CA588BD
29CCDDF2 0CA57A65
Todas as medalhas de ouro dos eventos
49ECBC62 0C557A56
51D11138 0CA57A65
5 estrelas de todos os eventos do game
49EC14F6 0C557A56
36C39BB2 0CA57A65
Todos os carros disponíveis
49EC58ED 0C347A56
51D11138 0CA57A65

I

PS2

INUYASHA: FEUDAL COMBAT

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
980ADBAF 78C26538
Jogo 100% detonado
2816ED51 6596883E
2816ED2D 84967AA9
Energia e espíritos ilimitados
2816ED40 01FB7AF2
2816EDD8 83427A65
2816EDED 0CC86902
2816EDD0 42967A65
2816ED0C 40347A71
2816ED72 8315A7F6
2816EDA1 8415A78B
2816ED78 42967A6F
2816ED03 40347A71
2816EDF7 6F56E468
2816ED54 8496A7D4
2816ED01 F8AA7AF1
2816ED03 8315A78B
280769B1 78426965
– Mais truques
Use os códigos abaixo junto com o truque anterior:
Energia ilimitada do personagem principal (jogador 1)
0816CD40 0CA57A56
Energia ilimitada do parceiro (jogador 1)
0816CDE8 0CA57A56
Espíritos ilimitados (jogador 1)
0816CDD8 0CA57A56
0816CDC0 0CA57A56
Energia ilimitada do personagem principal (jogador 2)
0816CD3D 0CA57A56
Energia ilimitada do parceiro (jogador 2)
0816CDBF 0CA57A56
Espíritos ilimitados (jogador 2)
0816CD47 0CA57A56
0816CDC4 0CA57A56
Todos os personagens e fases
2816ED5A 6FFB7A0C
2816EDF9 6FA77A71
2816EDE0 0CA31802
2816ED86 6097CD0A
2816ED2E 56FB883E
2816EDA9 47A588BD
2816ED55 44947A6F
2816EDFB F8AA7AF1
2816EDA0 01C97A28
283837FF 7842690C
Todas as missões ativadas
2816EDCF 6F967A56
2816ED37 84967A65
2816EDA5 6F567A4F
2816EDAE A1FBC6B6
2804D278 78426903
– Características no máximo do personagem principal (jogador 1)
Ataque
2816ED3A 84967AF1

O que é GameShark ?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:

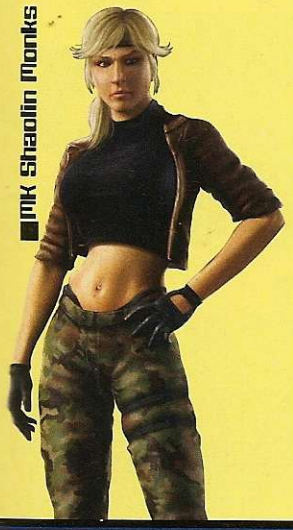
- Todos os **Códigos mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- **Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames.** Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Onde comprar?

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:

- **Amazon:** www.amazon.com
- **BestBuy:** www.bestbuy.com
- **EBGames:** www.ebgames.com
- **Mad Catz:** www.madcatz.com

Defesa
2816EDAF 84967AF2
Energia
2816EDB1 84967A03
Magia
2816EDDE 84967AF7
– Características no máximo do parceiro (jogador 2)
Ataque
2816ED57 84967A51
Defesa
2816EDE6 84967AAF
Energia
2816ED93 84967AB1
Magia
2816EDE9 84967ADE



MK Shaolin Monks

M

PS2

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
983B042E 78FBCCB1
Saúde ilimitada
282841DE FB2DE42E
28284157 6D2DE42B
Energia ilimitada
280CC8D0 0CA57A65
Barra especial ilimitada
280D6DCF 0B967A6F
280D6DB1 642D2FE0
Experiência no máximo
2816ED40 0196F935
2816EDD8 F756A03E
2816EDED 6D2D2FA9
2816EDD0 A1A37ED3
2816ED0C 0C96EC0C
280DA078 A1426965
Experiência mais rápida
28011968 6FA32C03
Inimigos sem energia
280246E9 64D9E42B
Chefes sem energia
28021573 DBF1E42B
– Seqüências destrutivas
2 Hits
280D22CF 6FD97A71
5 Hits
280D22CF 6FD97A44
10 Hits
280D22CF 6FD97A2A
50 Hits
280D22CF 6FD97AE8
– Segredos liberados
Jogo Mortal Kombat 2 (versão dos arcades)
2847697C 0CA57A56
Sub Zero no modo Story
28476968 0CA57A56
Scorpion no modo Story
284769D6 0CA57A56
Arenas, galeria de arte, fotos e todos os lutadores do modo VS:
4847695A 0CC27A56
2E187D54 0CA57A65

S

PS2

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9830EFCF 78269452
Energia ilimitada
283B2057 6D1AAC57
Barra especial ilimitada
283B2055 6D1AAC37
Dinheiro no máximo
285C4D15 0C363E9B
Todas as fases acessíveis
2816ED40 FB0B4BDE
2816EDD8 6F967AF1
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0
6DB5ACA1
280D2B37
78426965
280D2BA5
6FC7A67C

U

PS2

ULTIMATE SPIDER-MAN

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
98440766 78D7ED8D
Energia ilimitada
280DE6D8 8B2D85F1
280DE6D0 642D8565
Todos os personagens
2821B8FB 46A5026A
2821B888 64F57A65
Todas as capas
2821543A 46A5026A
282154B1 64F57A65
Todas as ilustrações
28219465 46A5026A
282194F1 64F57A65
Todas as roupas
28214BE0 46A5026A
28214B2E DB7A7A65
Todos os cartões-postais
2821E63A 46A5026A
2821E6B1 64F57A65

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

W

PS2

WE LOVE KATAMARI

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9801D0ED 789BF1AC
Tempo ilimitado
D8A63645 0CA588BD
280B50AE 6FC77A65
D8A63645 0CA5885C
280B50AE 6FC7883E

RICO GAMES

SUPER PROMOÇÃO de PS2

Parcelamos em até 15x iguais
Cheque / Cartão / Carnê
Aprovamos por telefone
Despachamos para todo Brasil
VENDAS - LOCAÇÃO - PLAY - GAME - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
☎ (11) 6950-7543 / 3455-7372
www.ricogames.com.br
Av. Gal. Ataliba Leonel, 3138 - Metrô Parada Inglesa

RESET

por Julio Wecchi

OS MASCOTES DO MUNDO PLAYSTATION

Conheça os mais simpáticos personagens que nasceram no PlayStation. Alguns até já invadiram outros videogames

Exclusivos da Sony

Ficha Técnica

Nome: RATCHET e CLANK
1ª aparição: 2002, no *Ratchet & Clank* (PS2)
Game mais recente: *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal* (PS2)
Detalhes: Ratchet é o personagem principal e Clank, o robô ajudante. A missão de ambos é salvar a galáxia, além de ganhar dinheiro e fama. O protagonista se destaca entre os heróis do PS2 por ter um grande número de armas e engenhocas.

Ficha Técnica

Nome: JAK e DAXTER
1ª aparição: 2001, no *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* (PS2)
Game mais recente: *Jak 3* (PS2)
Detalhes: Apesar de audacioso, Jak era um herói mudo no primeiro episódio de sua série. Ele estreou junto com Daxter, um ajudante peludo pra lá de atrapalhado e uma verdadeira matraca velha. Juntos eles deviam coletar milhares de itens colecionáveis e, obviamente, encarar vilões que ameaçam o mundo.

Ficha Técnica

Nome: SLY
1ª aparição: 2002, no *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* (PS2)
Game mais recente: *Sly 3: Honor Among Thieves* (PS2 – detonado na página 70)
Detalhes: o "cara" é um guaxinim ladrão, um animal que se parece com um esquilo, mas que tem uma coloração escura na linha dos olhos. Em sua primeira aventura, Sly tem a difícil missão de recuperar um livro sagrado de seus ancestrais, que, ironicamente, foi roubado.

Nasceram no PlayStation

Ficha Técnica

Nome: SPYRO
1ª aparição: 1998, no *Spyro the Dragon* (PS1)
Game mais recente: *Spyro: A Hero's Tail* (PS2)
Outros videogames: também saiu no GBA, DS, Game Cube e Xbox
Detalhes: no episódio original, o dragãozinho roxo luta contra o malvado Gnasty Gnorc, uma mistura de gnomo e orc. Para salvar seus companheiros dragões, que foram presos em cristais, Spyro contava com a ajuda da libélula Sparx, que guardava sua energia vital.

Ficha Técnica

Nome: CRASH
1ª aparição: 1996, no *Crash Bandicoot* (PS1)
Game mais recente: *Crash Twinsanity* (PS2)
Outros videogames: também saiu no GBA, Game Cube e Xbox
Detalhes: até o lançamento do PS2, em março de 2000, Crash foi o mascote número 1 do PlayStation. O personagem é um cachorro anormal que veste somente calça jeans e tênis. Sempre sorrindo, o maluco tem a missão de acabar com o doutor Cortex e sua legião de seguidores engraçados, mas no atual game do PS2, os antagonistas se unem para detonar um inimigo em comum.

Enquanto isso, há quatro anos...

A **Dicas & Truques para PlayStation nº 35** trouxe três detonados nervosos: *Resident Evil Code Verônica X* (PS2), *X-Men Mutant Academy 2* (PS1) e *World Scariest Police Chases* (PS1). Foi nesta edição que testamos pela primeira vez o apavorante *Silent Hill 2*, do PS2, usando a versão demo. Mas o que mais marcou foi a reportagem especial sobre os perigos dos modchips da época.

NÃO É SÓ VOCÊ QUE NÃO CONSEGUE VIVER SEM COMPUTADOR, VÍRUS TAMBÉM. UOL ANTIVÍRUS. SEU COMPUTADOR PROTEGIDO 24 HORAS CONTRA QUALQUER VÍRUS.

UOL Antivírus.

Mais uma novidade do UOL.

Powered by McAfee

A partir de R$ 7,90* mensais.

E O PRIMEIRO MÊS É GRÁTIS.

www.uol.com.br/seguranca

LIGUE: 0800 703 1000

UOL

O MELHOR CONTEÚDO

*Preço válido para assinantes titulares de planos de Acesso e Conteúdo UOL.

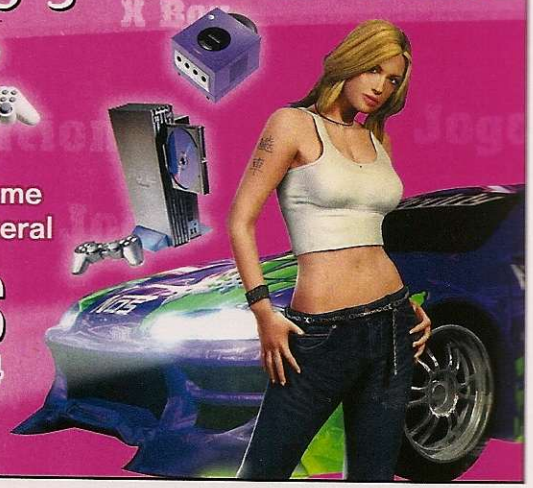
LODUCCA22

PLAY SHOP

ANUNCIE AQUI!

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094
(11) 3038-5103 • (11) 3038-5084
(11) 3038-5082
publicidade@europanet.com.br

O prazer de jogar Vídeo Game



Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

PLANETA'S PRESENTES

Despachamos para todo o Brasil

Aparelhos novos, jogos e acessórios para:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
PARCELAMOS EM ATÉ 12X NO CHEQUE
*sujeito a aprovação do crédito
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br
R. Barão de Duprat, 323 - Térreo LJ TQ 17 - Centro - SP
CEP: 01023-001 - Shopping Mundo Oriental

produtos originais c/ garantia

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi
1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210 loja 15 – Shopping Open Center (Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – Lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES

TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x
Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

BRASILCURSOS.COM.BR

CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES:
TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

FONE: (61) 3202-8792 ou 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GameCube · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até
12x
E o 1º pagamento para 30 dias!

PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão

Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção válida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES
mggames@ig.com.br
COMPRA - VENDA - TROCA
Aparelhos Novos e Seminovos
Despachamos para todo o Brasil
fone: 6909-7167

H-lera
Games e Assistência Técnica
Acessórios, jogos e consertos
V-Thunder
Assistência técnica em games
R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp
(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165
www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER
WWW.TECCENTERS.COM
Assistência e Suporte Técnico especializado em games
Só assistência técnica
Enviamos sedex para todo Brasil
PS one
GAME BOY ADVANCE
SEGA
Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738
ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento de PS2-Xbox e Manutenção
Locação de games para
PS1 • PS2 • Snes • Xbox
N64 • GC • PC Games
•Venda de Aparelhos
•Acessorios
•Enviamos para todo Brasil
(32) 3215- 5898
R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em ATÉ 12x
PSII
Controle Remoto
Memory Card
Promoção
R$ 79,00
Controle Original
Modem
GAME CUBE
PS One
Promoção
GAME BOY SP
X-BOX
Fratello Games
SEU GAME COM TUDO!
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995
www.FRATELLOGAMES.com.br

Tilty's Games
•Vendas de consoles de todas as marcas.
•Acessórios e jogos originais.
•Assistência técnica própria especializada.
•Tudo com garantia.
•Facilitamos o pagamento.
•Destravamento de PS-2 e outros consoles.
•Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
•Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.
Onde diversão é coisa séria!
Não temos filial
Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES
Vendas, Acessórios e Consertos
Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)
PLAY 1e2
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado
- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos
Fantasia GAMES
TUDO COM GARANTIA
DESPACHAMOS Para todo Brasil via :
SEDEX
GLOBAL MESSENGER
DISK GAMES
(0xx11) 296-7679
6243 - 6021

Front Games
Promoção de jogos para
PlayStation 1 e 2,
mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:
Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade
TEL:
(11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

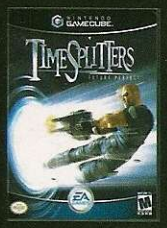
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

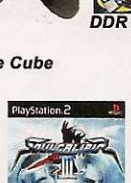
Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:

PSP · Frantix · GTA · Marvel Nemesis · MediEvil · Nintendo DS · Castlevania · Nintendogs · The Sims 2

X-Box · Burnout Revenge · Far Cry Instincts · Mortal Kombat Shaolin Monks · Ninja Gaiden Black · Game Cube · DDR Mario Mix · FIFA Soccer 06 · Fire Emblem · Pokemon XD

Play Station 2 · Harry Potter and the Goblet of Fire · Ratchet Deadlocked · Resident Evil 4 · SOCOM 3 · Soul Calibur 3 · Tony Hawks American Wasteland · Ultimate Spider-Man · Urban Reign



Informática:

Coolers Processadores · Fontes · Gabinetes · Mouses Ópticos · Placas de Vídeos · PC's Porão Games · Teclados · Teclados PC & PS2

Coolers Gabinetes · Grelhas · Headfones · Joysticks · Mídias CD's & DVD's · Neon · Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD · ASUS · ATI · COOLER MASTER · hp · THE LEADERSHIP GROUP · LG · MSI · intel inside · PHILIPS · SAMSUNG · Seagate · SONY

VIDEO-GAMES: PSP · NINTENDO DS · N-GAGE NOKIA · XBOX · GAMECUBE · PSP · GAME BOY ADVANCE SP · PlayStation

Aparelhos fotográficos sem os Jogos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês